



**Pedro Luís Lopes
Pais Correia**

**Arte e Tecnologia: estratégias de subversão e
transgressão**



**Pedro Luís Lopes
Pais Correia**

**Arte e tecnologia: estratégias de subversão e
transgressão.**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Criação Artística Contemporânea, realizada sob a orientação científica do Professor Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos, Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

À minha «grande» família.

o júri

presidente

Prof. Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

arguente

Prof. Doutor Miguel Teixeira da Silva Leal
Professor Auxiliar da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

orientador

Prof. Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Ao meu Orientador de Mestrado, Prof. Doutor Paulo Bernardino.

À Kátia Sá.

Aos meus colegas e professores.

À Isabel, à MJ, ao Paulo, ao Jacinto e ao Rui.

palavras-chave

Arte contemporânea, arte e tecnologia, técnica, subversão, transgressão, apropriação crítica.

resumo

Este projecto orienta-se em torno de um corpo de trabalho simbólico que explora as relações entre arte e tecnologia.

Ao incorporar o digital, resultado da crescente e progressiva artificialização da vida, a arte (des)configura-se e reconfigura-se. Nesta abordagem a tecnologia surge, para além da sua esfera instrumental, como foco e factor destabilizador.

O mundo em transformação, o esforço despendido na adaptação aos novos *media* e uma deriva pessoal, servem de matéria para o desafio subversivo.

Percepcionando primeiro as capacidades da tecnologia para de seguida transgredir: contrariando o seu determinismo, instigando o desvio, ou questionando o seu carácter quimérico, abrem-se novas frentes de produção poética e vinca-se uma dobra que acolhe e despoleta a sua apropriação crítica.

Procura-se ainda desconstruir o fetichismo dos aparelhos, sem subestimar as suas infinitas potencialidades, retratando a nossa passagem feérica de nativos pré-digitais a seres virtuais.

A substância deste trabalho é, assim, a reflexão sobre a tecnologia enquanto elemento condicionador da arte e da vida quotidiana, que aqui se deixam trespassar.

keywords

Contemporary art, art and technology, technique, subversion, transgression , critical appropriation.

abstract

This project focuses on a corpus of symbolic work that explores the relationship between art and technology.

By incorporating digital *media*, a consequence of the increasingly and ever-growing artificiality of life, artwork shapes and reshapes itself.

In this approach, technology emerges, beyond its instrumental character, both as the core of the projects and as a disturbing factor.

The world in transformation, the efforts spent in adapting to the new technological media and a personal roam are the materials for the subversive challenge.

By firstly realizing the potentialities of technology and then transgressing it: by opposing its determinism, by instigating the deviance or re-questioning its illusive character, new fields of action emerge for symbolic production and a fold for its critical appropriation is made.

There is also an attempt of deconstructing the fetishism of the technical equipments without underestimating their endless potentialities, giving an account of our enchanted journey from pre-digital natives to virtual beings.

Therefore, the substance of this work is a reflection upon technology as a conditioning factor of art and everyday life that (here) interpenetrate each other.

Índice

| | |
|--|------|
| Prólogo | VIII |
| Introdução | |
| 1. Apresentação e objectivos | 1 |
| 2. Metodologia e organização | 2 |
| 3. Justificação | 4 |
| Capítulo I | |
| Anti-Manifesto | |
| I.1. Golpes contra a tradição | 7 |
| I.2. Ponto de confusão | 16 |
| I.3. Idade do Digital | 20 |
| Capítulo II | |
| O Feitiço do Império | |
| II.1. Aceleração e Interrupção | 27 |
| II.2. Fascínio e Alienação | 31 |
| II.3. Profanação | 36 |
| Capítulo III | |
| Projectos de Experimentação Artística | 43 |
| III.1. [Dinamismo de um cão com trela] | 44 |
| III.2. [Aparelho] | 46 |
| III.3. [Primavera] | 49 |
| III.4. [Wireless] | 52 |
| Capítulo IV | |
| Conclusão | 55 |
| Bibliografia | 59 |
| Documentos online | 62 |
| Imagens | 63 |

| Prólogo |

Este trabalho traz à minha memória a actividade artística que desenvolvi, no domínio da pintura, nos anos 80. Essa experiência permitiu-me construir um determinado património que parece ter ressonância nos trabalhos mais recentes em que faço uso preferencial do vídeo, do computador e de programas a ele associados — de sensores ou de som.



1. *S / T* (1988),
Pedro Pais Correia,
pintura (acrílico s/ tela). «Noves Pintores»,
Galeria Roma e Pavia, Porto.



2. *Retrato-auto* (2008),
Pedro Pais Correia, vídeo.
Catálogo da XV Bienal de Cerveira,
Junho de 2009

Passado esse febril período do «regresso à pintura», seguiu-se um tempo de contenção e, talvez, de nostalgia.

Com a frequência deste curso, pela aproximação que ele estabelece com a prática artística intersectada pela tecnologia, a experiência da pintura deslocou-se do atelier para o computador expandindo-se a partir deste meio.¹

Esta simples mudança de plataforma desencadeou um conjunto de alterações, não tanto no que se refere aos instrumentos, mas sobretudo no plano motivacional, onde encontro analogias entre o ardor dos anos 80 e a instantaneidade contemporânea. Trabalhos, como os de Pipilotti Rist [1962] ou Laurent Grasso [1972], provocaram em mim uma reacção semelhante à experimentada com as pinturas (anti-tabu) em grande escala de Geroges Baselitz [1938] ou Anselm Kiefer [1945], nos anos 80. Ou seja,

¹ Para Cruz, Mª Teresa (2002: 149), a questão essencial dos meios é saber se a mudança operada — pixéis, ecrãs, rato no lugar dos clássicos instrumentos do pintor — altera o espaço simbólico da arte.

reactualizando as sensações, a ‘aura’ que vi nos neo-expressionistas alemães (Novos Selvagens) reapareceu nas imagens técnicas da vídeo-arte contemporânea. Mas isto foi apenas o princípio, o ‘click.’



3. *Adieu* (1982),
George Baselitz,
pintura (250 x 300,5cm)



4. *Sulamith* (1983),
Anselm Kiefer,
pintura (290 x 375 cm)



5. *Ever Is Over All* (1997),
Pipilotti Rist,
vídeo



6. *S/T* (2005),
Laurent Grasso,
vídeo.

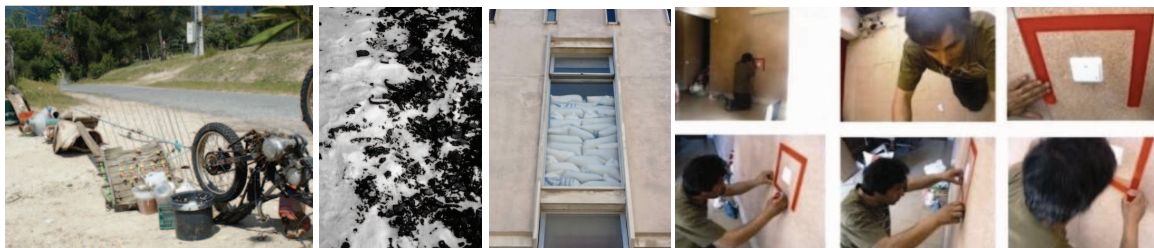
Com motivação e novas estratégias de trabalho, surgiram possibilidades de reformular conceitos e de recontextualizar práticas. A experimentação diversificada que iniciei, o ambiente de partilha e confronto de ideias, os avanços e recuos, as indefinições e reformulações constantes foram sedimentando um pensamento próprio e configurando um corpo de trabalho, uma poética². Esta é, “perigosamente resumida” (para usar palavras da Professora Doutora Susana Sardo), a parte visível da metodologia oculta (visceral) injectada durante a fase curricular pelo Professor Doutor Paulo Bernardino, orientador deste projecto e deste percurso.

A vontade de aprofundar conhecimentos que me permitissem enfrentar a «caixa negra» e superar a condição de «funcionário» em áreas instrumentais, como a electrónica, a programação ou a edição de vídeo levou-me a investir nestas áreas, objectivo que se mantém “*in progress*”. Apoiando-me na filosofia, na estética, na história, e na teoria da arte através da clarividência de «guias», como Marc Jimenez, Luc Ferry e André Lemos ou de autores, como Walter Benjamim, Ortega e Gasset ou Zigmunt Bauman, fui descobrindo e explorando novos conceitos que me permitiram perceber as rupturas e as continuidades deste percurso e me ajudaram a equacionar intersecções e outras abordagens entre a arte e a tecnologia.

Nas rupturas operadas no meu modo de produção no novo contexto tecnológico, onde ocorre a maior mudança é ao nível da reflexão sobre o processo. O que me fascina nesse novo território? O que nele ou dele há a recluir? Quais as possibilidades de produção poética?

² Em conformidade com Argan, G. Carlo (1988: 28): “A intencionalidade artística define-se no conceito de «poética» que embora distinto do conceito de arte, acaba por se envolver e identificar com ele. A poética (do grego *poièin*, fazer) compreende todos os factores que concorrem para a operação artística concreta.”

A tecnologia transforma-se, assim, no meu reencontro com arte, no factor destabilizador, no *Joker*³, mediador entre a arte e a minha relação com ela.



7. *Barricada* (2008),
intervenção,
Centa

8. *Conflito* (2008),
instalação,
Centa

9. *Trincheira* (2008),
intervenção,
Museu de Aveiro

10. *Sabotagem* (2008),
acção,
Museu de Aveiro

Se o impulso inicial passava por uma desconfiança face à tecnologia, que pode ser encontrada em trabalhos reactivos, como «*Barricada*», «*Conflito*» (Centa 2008) «*Sabotagem*» ou «*Trincheira*» (Museu de Aveiro – 2008), este último, concebido como uma espécie de muralha protectora (pele)—lugar seguro (oculto), propedêutico de uma transição catártica—com o desenvolvimento dos trabalhos, foi-se revelando um novo modo de fazer, uma nova maneira de pensar, uma nova poética que diluiu essa dicotomia. Neste desvio, parece ecoar o pensamento de Ortega y Gasset quando deixa claro que a técnica vai ao encontro de uma vontade, sendo, por isso, improvável que o homem que não quer mover-se invente o automóvel. Essa vontade (em construção) determina este percurso individual. É o desejo de encontrar mecanismos que possibilitem uma reflexão sobre o mundo de forma poética que me levou a frequentar este curso e a empreender este trabalho.

³ Joker, segundo o *Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea da Academia de Ciências de Lisboa* significa: carta de jogar que não pertence a nenhum dos naipes ou que tem, em alguns jogos, o valor que o seu possuidor lhe atribui. [É normalmente representado por um diabrete].

| Introdução |

1. Apresentação e objectivos

Este trabalho de investigação, elaborado no âmbito do Mestrado em Criação Artística Contemporânea, é orientado pelo Professor Doutor Paulo Bernardino, do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

O Mestrado em Criação Artística Contemporânea tem como matriz uma abordagem pragmática assente na execução de projectos artísticos, através dos quais se pretende desenvolver competências estruturantes na área dos Estudos de Arte.

O projecto que se apresenta foi concebido tendo em conta a intenção de dar continuidade conceptual ao trabalho realizado na fase curricular deste mestrado, nas disciplinas de Sociologia da Arte, Estética Contemporânea, Crítica de Arte, Estudos de Fotografia, Vídeo-Arte, Projectos de Instalação Artística e Laboratório de Expressão e Criação Artística.

Deseja contribuir para a expansão de saberes no âmbito das relações entre a arte e a tecnologia. E é concebido numa perspectiva que ambiciona realçar os resultados dessa intersecção.

Pretende ser um exercício de reflexão crítica sobre o papel das novas tecnologias na arte, no contexto da complexidade contemporânea; articulando um corpo de trabalho prático multidisciplinar com uma reflexão conceptual sobre a natureza dos meios tecnológicos e o seu enquadramento na contemporaneidade.

Delimitando o campo de acção, com este trabalho de projecto pretende-se :

- Articular a experimentação prática com a pesquisa teórica de carácter científico e realizar um conjunto de trabalhos práticos que se revelem pertinentes no âmbito desta dissertação;

- Reflectir sobre as mutações que se verificaram com a introdução das novas tecnologias na arte contemporânea;

- Relacionar um corpo de trabalho prático multidisciplinar (simbólico) com uma reflexão conceptual sobre a natureza (condicionadora) dos meios tecnológicos;
- Desenvolver a capacidade de realização de um trabalho de investigação no domínio da arte contemporânea.

2. Metodologia e organização

Este projecto teve como ponto de partida a realização de um conjunto de trabalhos práticos e a sua correspondente contextualização, que apresentam como matéria e foco a tecnologia. O desenvolvimento desta investigação, obedeceu à metodologia de projecto, o que implicou um plano de trabalho. Na metodologia seguida, foi dada particular relevância à interacção da prática artística com o trabalho teórico a ela ligado. Tendo havido a preocupação de conjugar a subjectividade própria do fazer artístico com a objectividade necessária às exigências de um trabalho de investigação, infectando os dois territórios entre si.

A partir das leituras cruzadas—dos fundamentos da técnica aos fundamentos específicos dos meios digitais—e da análise de obras de artistas contemporâneos, foi delineado o enquadramento teórico da produção prática, concretizada como exercício de apropriação crítica da tecnologia. A reflexão resultante da pesquisa bibliográfica foi sendo incorporada na dissertação, de forma gradual, a partir do momento em que o trabalho prático ganhou contornos mais definidos.

Nesta abordagem, como teremos oportunidade de ver, a tecnologia, para além da sua esfera instrumental, é encarada como dispositivo potenciador de todas as intersecções; como *medium*, interface, tema ou território de intervenção crítica.

Há linhas de fuga que se repetem nos projectos: a subversão, a ironia ou o olhar corrosivo sobre a nossa relação com a tecnologia e com o mundo em permanente transformação, em grande parte fruto dessa interferência.

A substância deste trabalho é pois a reflexão, em contexto artístico, sobre a tecnologia, enquanto condicionadora da arte e da vida quotidiana que aqui se deixam penetrar.

O capítulo I começa por analisar a ideia de progresso subjacente às noções de ruptura e vanguarda. O pensamento e os ideais modernistas são questionados no pós-

modernismo, que expressa o fim dos manifestos e das utopias. Um mundo sem fins transcendentais, sem ideais superiores, um mundo técnico é o resultado desses desmoronamentos. Esta incapacidade actual de se indicarem trajectos ou destinos parece resultar da multiplicidade contemporânea de experienciar o mundo de forma artificial¹, que as novas tecnologias estão a potenciar. Parece igualmente impossível encontrar um artista modelo à maneira de Baudelaire, que aponta um Sr. G, “Pintor [como protótipo] da Vida Moderna”.

A arte, a ciência e a tecnologia fundem-se e a investigação avança para a era do digital. Ao contrário dos futuristas que, através de manifestos, fazem a apologia da tecnologia, o pensamento contemporâneo não parece predisposto a exaltar as profundas transformações operadas com a introdução de novos meios nas suas práticas. Neste contexto, em que o carácter complexo das práticas artísticas contemporâneas se manifesta, não só deixa de fazer sentido um qualquer «manifesto», como se torna inexequível indicar um caminho, um rumo ou um discurso unificador.

No capítulo II, vamos analisar a nossa dependência e deslumbramento face à tecnologia e aos desenvolvimentos tecnológicos e tentar perspectivar linhas de fuga que permitam pensar e responder, no campo da arte, a estes condicionamentos.

O movimento, expresso na velocidade puramente mecânica, motor das vanguardas modernistas, trouxe consigo uma nova percepção da realidade. Diferente forma de ver que está na génese do novo espaço fluído proporcionado pelo digital.

Com efeito, o ciberespaço está a transformar-se num espaço de sedução, misto de magia e de escapismo reconfortante (alienante?). Não um escapismo físico à maneira de Paul Gauguin² [1848-1903], mas mental. Não se trata de uma fuga à civilização, nem de um retorno à pureza selvagem, mas da imersão num mundo virtual, que ora parece mais real (outra realidade) ora mais interessante do que a própria realidade. Sem matéria, sem temperatura, sem cheiro, mas ainda com muitos constrangimentos técnicos; ainda primitivo e, talvez por isso mesmo, fetichizado.

No capítulo III, apresentam-se os Projectos de Experimentação Artística que constituem o ponto de partida deste projecto de investigação.

Deambulamos através de pólos opostos, entre tecnofilia e tecnofobia. É nesta obscuridade que se instala alguma da criação artística contemporânea. E é precisamente

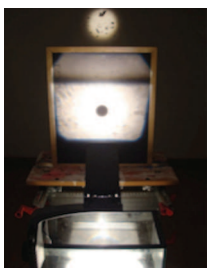
¹ Este fenómeno não é novo, Onfray, Michael (2007: 177) refere que: “desde a sua hominização, o homem artificializou-se e procurou a emancipação relativamente à condição natural que lhe é própria”.

² Parte para o *Thaïti* para se libertar dos condicionamentos da Europa. A pintura de grandes dimensões, *De onde viemos? O que somos? Para onde vamos?* [1897] sintetiza várias inquietações.

aí, nos interstícios entre o medo e deslumbramento, que se materializa o corpo de trabalho prático catalisador deste projecto e a sua complementar fundamentação teórica.



11. *Dinamismo de um cão com trela*, instalação



12. *Aparelho*, instalação/projecção.



13. *Primavera*, Instalação/ Víde-Interactivo



14. *Wireless* (2010), vídeo-performance.

Os trabalhos não têm uma circunscrição disciplinar; resultam, tanto conceptualmente como formalmente, de contágios, cruzamentos e hibridismos próprios das extremidades³ contemporâneas. Focam-se na tecnologia, questionando a forma como ela massifica, afecta e condiciona a vida e a arte contemporânea.

Os projectos artísticos apresentados são:

- a) “Dinamismo de Um Cão Com Trela” (Instalação interactiva sonora) ;
- b) “Projecto “Aparelho” ; (Instalação - Projecção)
- c) “Projecto - “Primavera” (Instalação - Vídeo Interactiva) e
- d) “Projecto “Wireless” (Vídeo - Performance).

3. Justificação

Quando pensamos em transgressão na arte, pensamos no confronto com os poderes dominantes, com os críticos, ou com as práticas artísticas ‘oficiais’. Neste território há grupos de activistas que se mantêm vigilantes, perseguindo as correntes de poder que os activam. Este não é, porém, o contexto em que se inscrevem os trabalhos que aqui se apresentam. O peso que o modernismo e as vanguardas atribuíram ao conceito de transgressão pode levar a que se pense na possibilidade de uma nova

³ Conceito utilizado no sentido que Chistine Mello lhe atribui no estudo *Extremidades do Vídeo* (2008): mais do que procurar a especificidade do meio, analisar as extremidades, ou seja, os seus pontos de expansão. Expressão devedora da noção de campo expandido expressa por Rosalind Krauss.

vanguarda, em golpes na tradição ou no que Zigmunt Bauman (2007a: 218) resumiu como: ‘obrigação’ de profanar tudo o que é sagrado. No entanto, iremos tentar demonstrar, com a reflexão empreendida neste trabalho, essa impossibilidade.

Não se trata de definir a arte transgressora, não há contestação, protesto, intenção de desqualificar ou uma aproximação à arte «política». Não há uma estratégia de choque, ataques ou quebra de tabus. Há, sim, uma transferência de conceitos que migram para uma forma de conceber e de produzir que recorre à apropriação crítica das tecnologias (novas e menos novas).

Conceptualmente a subversão não deixa de ser uma transgressão que usa métodos mais subtis. O que aqui se subverte, para além do «discurso» massificador dos novos *media*, é a hipótese de uma arte fixada à tecnologia (pelas capacidades que esta tem e pelo fascínio que transporta) se transformar numa ‘nova vanguarda’, num ‘rumo’ ou numa nova utopia.

Pretende-se que haja jogo, negligência⁴ no sentido que lhe atribui Agamben (2006: 106),” uma atitude livre e “distraída”(…) livre da *religio* das regras”, que “não significa desleixo (...) mas sim , uma nova dimensão de uso” (Agamben, 2006: 108).

Procura-se o exercício, o fazer magia não sendo mágico, o jogar com os “aparelhos” de forma simbólica, na tentativa de produzir sentido e ... emoção.

⁴ É a atitude oposta à da religião. “*Religio* não é aquilo que une os homens e os deuses, mas aquilo que zela por mantê-los distintos. À religião não se opõe, por isso, a incredulidade e a indiferença para com o divino, mas sim a “negligência”, isto é, uma atitude livre e “distraída”— ou seja, livre da *religio* das regras—face às coisas e ao seu uso, às formas da separação e ao seu significado”(Agamben,2006: 106). “

Capítulo I

Anti-manifesto

I.1 Golpes contra a tradição

No século XX destacaram-se os movimentos artísticos e as vanguardas. Esse tempo histórico caracteriza-se no seu início, de acordo com Argan (1995:28), por uma “orientação genericamente «modernista», na medida em que visa reflectir e exaltar a nova concepção do trabalho e do progresso.”

O conceito de progresso que alimenta os movimentos remete, segundo Bourg (1998: 19), para o sentido etimológico original do termo: “a marcha para diante do grego ‘*prokopé*’, latinizado por Cícero [106 a.C. -43 a.C.] como ‘*progressus*’ — já não com um sentido espacial, mas temporal”. Esta marcha para diante, alicerçada na convicção de que o desenvolvimento da ciência e da técnica levaria ao domínio utópico do ser humano sobre a natureza, tem raízes nos pensadores iluministas que acreditavam na inevitabilidade do progresso.⁵

Os representantes dos movimentos artísticos do início do século XX, animados desta crença, constituíram linhas de frente, derrubaram concepções, discutiram ideais e publicaram manifestos.⁶ Manifestos que transmitem, em simultâneo, o deslumbramento e

⁵ “É a Francis Bacon [1561-1626] que devemos a primeira utilização do termo progresso” (Bourg, 1998: 19). O Filósofo e Matemático Nicolas Condorcet [1743-1794] evoca o poder correctivo do cálculo, apresentado como base da técnica, para alimentar a expectativa de progresso: “que, do surto do maquinismo, brote a redução do tempo de trabalho, a diminuição do número de acidentes de trabalho ou mesmo uma produção mais ecológica (...) e formula o voto de uma língua universal” (Bourg, 1998: 45). Este utopismo tecnicista manifestava-se já nas concepções de pensadores como Francis Bacon e René Descartes [1596-1650]. Descartes, na sua obra *Discurso do Método* [1637], preconizava aquilo que Bourg (1998: 27-28), com alguma ironia, considera uma “curiosa crença na existência de uma maneira de regressar ao Éden graças à ciência”, pois antevia “a invenção de uma infinidade de artifícios, que nos permitiriam fruir sem qualquer esforço, os frutos da terra e todas as comodidades que nela se encontram”. Mas é Francis Bacon, com *New Atlantis* [1627], quem constrói o exemplo de uma verdadeira utopia, baseada na ideia de que a felicidade sobre a terra depende do avanço científico e tecnológico da sociedade. “Prolongar a vida, restituir, em alguma medida, a juventude. Retardar o envelhecimento. Curar doenças consideradas incuráveis(...) Aumentar e educar o cerebral (...)” (Bourg, 1998: 39).

⁶ Programa ideológico, estético ou religioso, segundo o *Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea da Academia de Ciências de Lisboa*. Estes manifestos, de acordo com Jimenez (1999: 295), “consistiam exactamente em cristalizar ao redor de um tema preciso as energias artísticas em todos os domínios, e em determinar o interesse filosófico e estético da acção colectiva. O próprio manifesto tem a ver com uma verdadeira criação literária e poética; é o caso, sobretudo, do manifesto futurista de Marinetti (1909) e dos dois manifestos futuristas de André Breton (1924 e 1929)”.

a ansiedade do futuro, nas palavras de Jimenez (1999: 287): “Até mesmo a adesão aos novos mitos da industrialização e da técnica adquire um tom de rebelião. ‘Manifesto’ é doravante a palavra da moda perfeitamente apropriada para expressar a virulência das reivindicações”.

O culto da vanguarda⁷ ao longo de todo o século passado é sinónimo, de um modo geral, em conformidade com Paulo Bernardino (2006: 64), “de algo indispensável para a continuidade da obra de arte e do ser artista”. Segundo Vattimo (1987: 46): “A prática das artes, a começar pelas vanguardas históricas dos primórdios deste século, mostra um fenómeno geral de «explosão» da estética fora dos limites institucionais que lhes tinham sido fixados pela tradição.” Assim, questionando a tradição, esta «marcha» animou a libertação sucessiva da arte das correntes do sagrado, da ética, da imitação da natureza e das convenções académicas que, tal como refere Jimenez (1999: 116), “constituem outros tantos desafios a incessantes transgressões”.⁸



15. *A Fonte* (1917) Marcel Duchamp.



16. *L.H.O.O.Q.*
[*Elle a chaud au cul*] (1919)
Marcel Duchamp,

⁷ *Avant-garde*, segundo Bauman (1998:121), “significa literalmente, vanguarda, posto avançado, ponta de lança da primeira fileira de um exército em movimento: um destacamento que se move na frente do corpo mais importante das forças armadas — mas permanece adiante apenas com o fim de preparar o terreno para o resto do exército”.

⁸ Julius, Anthony (2002: 134) traça uma tipologia das transgressões: a arte que viola as regras artísticas surge principalmente do compromisso de confronto com o cânone artístico a que viola tabus surge de um compromisso de confronto com o seu público.

A atitude transgressora adoptada revelar-se-ia plenamente na modernidade⁹, permitindo, por exemplo, que o choque do espectador se convertesse, de acordo com Bürger (1993: 47), “no princípio supremo da intenção artística”. Esta tendência para derrubar limites (tradição) e ir ‘mais além’ (rumo), instala-se na arte, celebrando-se não com o carácter negativo da violação, mas antes com o sentido de bem visto¹⁰. Neste contexto, Bauman (2007a: 218) refere que “múltiplos tabus foram quebrados ao romper da modernidade (...). Deve ter havido uma tendência suicida incorporada na exigência moderna de dissolver tudo o que era sólido e de profanar tudo o que era sagrado”.

Tal como refere Jimenez (1999), Charles Baudelaire [1821-1867] não gostava do termo vanguarda, que considerava excessivamente militar, mas aquilo a que o poeta se opôs com firmeza foi à tradição académica.¹¹ *O Pintor da Vida Moderna*, dedicado ao pintor Constantin Guys e publicado em 1863 no jornal francês *Le Figaro*, não é apenas a aclamação de um qualquer pintor ignorado. É um texto que representa, segundo M^a Teresa Cruz (2006:63), a manifestação “inaugural da noção de modernidade”. Nele, Baudelaire introduz o *flâneur* (o observador curioso), personagem por excelência da modernidade, e rejeita o culto da beleza eterna, saudando a beleza fugaz da vida moderna. Ao imutável da tradição, que considera ser uma metade da arte, Baudelaire (2006:11) anuncia a outra metade — o efémero, o contingente da modernidade, afirmando: “Observador, errante, filósofo, designai-o como quiserdes; mas sereis certamente conduzidos, para caracterizar este artista, a agraciá-lo com um epíteto que não poderíeis aplicar ao pintor das coisas eternas ou mais duráveis, das coisas heróicas ou religiosas”.

Este vigor assenta no interesse pelo presente em prejuízo do passado — para que, de acordo com Baudelaire (2006: 22), “toda a modernidade seja digna de tornar-se antiguidade” — e pelo instante, que M^a Teresa Cruz (2006: 70) define como “momento em que o moderno irrompe através do novo”.

O choque provocado pelas novas tecnologias é, na perspectiva de Walter Benjamim [1892-1940], uma das causas determinantes para as mudanças que se anunciavam. No seu ensaio “A obra de arte na época da sua reprodutibilidade técnica”

⁹ Da pluralidade de significados de modernidade, a que aqui se refere está relacionada com a noção de modernismo que, segundo o *Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea da Academia de Ciências de Lisboa*, é a “Designação comum a diversos movimentos literários e artísticos, surgidos por volta do início do séc. XX”.

¹⁰ “Si lo transgresor está bien visto en el arte, es en gran medida gracias a la influencia del escritor francés del siglo XX Georges Bataille. Para este (...) lo transgresor es el aspecto utópico de toda a obra de arte, lo que nos permite vislumbrar una existencia libre de reglas o constricciones.” (Julius, 2002:116)

¹¹ Aos professores de estética, Baudelaire reconhecia apenas um direito: “o de se calarem sob pena de fazer desaparecer a própria ideia de beleza” (Jimenez, 1999: 293).

[1936], o autor explica como é que a noção de obra de arte tradicional, descrita como imutável, ímpar, aurática, se transforma com o aparecimento das novas tecnologias da época: a fotografia e principalmente o cinema. Assim, segundo Benjamin (1992), estas novas formas de expressão provocaram uma ruptura no conceito de obra de arte. Rompendo fronteiras, abalaram a noção de original, criaram um outro real e subtraíram ao objecto artístico, com a simultaneidade, o encanto intrínseco da aura, limitada então, a um tempo e a um lugar. De acordo com Paulo Bernardino (2007: 88): “a obra perdeu a sua singularidade, convertendo-se em imagem metafórica, em signo disponível para se encarnar numa amplíssima diversidade de suportes. O resultado é a dessacralização secular da arte”. Para além disso, o choque proporcionado pela imagem em movimento prenunciou, em conformidade com a seminal teoria de Benjamin, uma nova experiência perceptiva que não pára de se reinventar¹².



17. *Ginasta saltando sobre uma cadeira* (1883)
Etienne-Jules Marey



18. *Chegada de um Comboio à Estação da Cidade*
(1895) Irmãos Lumière, filme.

O Impressionismo¹³ é o exemplo de como a ideia de progresso, ancorada na oposição à tradição (rompe com a pintura oficial apreciada pela crítica nos «*Salons*») ou na evolução tecnológica ou conjugando-as, marca a modernidade. A invenção da máquina fotográfica possibilita o domínio do real (modo de ver) e a sua apropriação (modo de fazer), desferindo, à época, rudes golpes na habilidade, no ‘dom’ e na genialidade.

Esta nova tecnologia em evolução permanente que revela, então, uma ínfima parte do seu futuro esplendor é decisiva na afirmação do Impressionismo. O seu

¹² “A transformação da percepção é sempre a primeira de todas as transformações importantes que podem ocorrer.” (Cruz, 2002: 153)

¹³ Na perspectiva de Jimenez (1999: 279), “as cimalhas impressionistas não permanecem mais voltadas para o passado; elas orientam o olhar para o futuro de um mundo transformado pela ciência e pela técnica, seduzido pelo movimento e pela velocidade”.

aparecimento, em conjunto com o cinema, proporcionou uma nova forma de percepção estética da realidade e iniciou uma revolução no conjunto das artes, abrindo caminho a um fulgurante formalismo, marcando com maior ou menor profundidade os ulteriores movimentos modernistas.

Na posse desta tecnologia mágica, os impressionistas despertaram para a pose (espaço/representação) e para o instante (tempo) de que fala Baudelaire, tentando capturá-lo através de pinceladas rápidas e cintilantes. Este experimentalismo, devedor dos meios tecnológicos (fotografia e cinema), produziu um conjunto de obras eternas com tempero instantâneo. O espectador assiste, muitas vezes em choque, às inovações impressionistas, como no caso de *Olympia* de Édouard Manet [183-1883]. Não pelo nu em si ou pelos «efeitos», mas pelos danos colaterais, no caso, a forma de representação acolhida como “Virgem suja” e “gorila fêmea”. (Jimenez, 1999: 282).



19. *Olympia* (1863)
Edouard Manet



20. *Dinamismo de um Cão com Trela* (1912)
Giacomo Balla.

Os futuristas do princípio do século XX, agrupados em torno de Marinetti [1876-1944], provocavam constantemente tumultos públicos que funcionavam muitas vezes como estratégias para conquistar o espaço ‘mediático’ e trataram de fazer a apologia dos avanços tecnológicos, sacralizando a velocidade no histórico manifesto de 1909. Para lá das atitudes provocatórias e da incorporação de métodos políticos em contextos artísticos, os pintores futuristas procuraram representar plasticamente o movimento, integrando na sua pintura efeitos cronofotográficos¹⁴. Na vida moderna, o dinamismo tornara-se no seu princípio fundamental.

¹⁴ Processo baseado na sucessão de imagens em movimento que o cinema tinha desvelado e que resultavam na ilusão de dinamismo.



21. *Merda de Artista* (1961), Pietro Manzoni.



22. *Erased De Kooning* (1953), Robert Rauschenberg.

A arte moderna propôs uma contínua revolução formal, um permanente romper com o passado (o que a vincula, de alguma forma, ao passado), na busca de um sempre novo que entra em crise no auge da definição da especificidade de cada uma das suas disciplinas por Clement Greenberg [1909-1994]¹⁵. Os modernistas, como afirma Bauman (1998: 123), “confiaram na natureza progressiva da história e acreditaram, assim, que o aparecimento do novo torna o existente, o legado e herdado redundantes, convertendo-os em relíquias e privando-os do direito de persistir”.

A arte conceptual parece ter proposto, não uma revolução, mas uma rebelião. Depois da corrente modernista e das vanguardas, o conceptualismo, situado algures entre o ocaso do formalismo Greenberguiano e o limiar do pós-modernismo, aparece como inventário crítico. Valorizou o sentido em detrimento da forma ou o processo em detrimento do produto. Questionou o espaço, a representação, trabalhou com o semiótico, desvalorizou o representativo, contestou a ‘tradição’ contemplativa e abriu caminho a novas práticas que vão da *Land art* às Artes Performativas passando pela Instalação e pela Vídeo Arte.

O discurso crítico pós-moderno¹⁶ procura afirmar a obsolescência da histórica vanguarda, considerando desactivada a utopia modernista. Como refere Bauman (1998:121): “num mundo em que se pode falar de *avant-garde*, ‘para a frente’ e ‘para trás’ têm, simultaneamente, dimensões espaciais e temporais. (...) Por esse motivo, não faz muito sentido falar de vanguarda no mundo pós-moderno. Certamente, o mundo pós-

¹⁵ Clement Greenberg (1909-1994), um dos críticos de arte mais influentes do século XX e activo protagonista no cenário artístico americano do pós-guerra, “definiu” os princípios da estética modernista até Pollock.

¹⁶ François Lyotard [1924-1998], em *A Condição Pós-Moderna* [1979], afirma a descrença nas grandes narrativas modernistas, na progressão linear, nos movimentos e a erosão da estética da forma tal como a dissecara Clement Greenberg.

moderno é qualquer coisa, menos imóvel - tudo, nesse mundo, está em movimento. Mas os movimentos parecem aleatórios, dispersos e destituídos de direcção bem delineada.”



23. *Uma linha feita a andar*
(1967), Richard Long



24. *Spiral Jetty* (1970),
Robert Smithson

“ Em vez de um exército regular, as batalhas disseminadas, agora, são travadas por unidades de guerrilha; em vez de uma acção de ofensiva concentrada e com um objectivo estratégico determinado, ocorrem intermináveis escaramuças locais, destituídas de espera que os outros venham em seguida.”

Bauman, Zigmunt (1998: 122)

O pós-modernismo já não tenta produzir o novo. Apropria-se, cria fissuras irreparáveis em pilares como a autenticidade ou a autoria, dissemina a narrativa não linear, abre caminho a uma estética do sentido. Expande-se para áreas como a história (palimpsesto, ruína, indexação), a política (poder, vigilância, panóptico), o corpo (com órgãos ou sem órgãos) ou a sexualidade (polimorfa, andrógina).

“ A “crise” dos anos 80 continha no entanto um elemento diferente: de certo modo opunha-se a toda essa tradição modernista do novo, parecia mesmo voltar a formas e estilos pré-modernistas, pré-abstraccionistas, aceitando aquilo mesmo que durante um século a arte e nomeadamente a pintura tinham progressivamente destruído.”

José Gil (2005: 94)

Entendido como tempo e espaço de apropriação, de citação e de reciclagem dos *media* ; como simulacro, manipulação ou sabotagem, em que o subversivo (o que perturba a ordem estabelecida) substitui o transgressivo¹⁷ (a afronta), parece ter tornado o ‘manifesto’ — enquanto discurso revolucionário, sedutor, portador de novidade e choque — estafado e obsoleto.



25. *The Way Things Go* (1987), Peter Fischli and David Weiss, frame.



26. *Great Deeds! Against the Dead* (1994), Jake and Dinos Chapman, (277x244x152 cm).

Como refere Ugo Volli (2006:12) no seu estudo ‘Fascínio - Fetichismo e outras idolatrias’: “Hoje a grande promessa escatológica da Revolução, o advento de uma idade de igualdade e de prosperidade — regresso às antigas idades do ouro, ao paraíso na terra , ao advento do Messias neste mundo — deixou (provisoriamente ?) de fascinar, após um século em que foi a força dominante da história mundial. O fetiche revolucionário esmorece”.

Bürger (1993:105) refere que “a neo-vanguarda institucionaliza a vanguarda como arte e nega assim as genuínas intenções vanguardistas.” Assim, o modelo do novo¹⁸ que a prática das vanguardas pressupõe, de um permanente recomeço apoiado na transgressão, na ruptura ou no conflito, uma vez entrado no *mainstream* —transformado em tradição do novo, vazio de conteúdo, transfigurado em estratégia— desagrega-se, perdendo energia, perdendo aura.

¹⁷ Segundo o *Dicionário da Língua Portuguesa da Academia das Ciências de Lisboa*, subversivo significa: “que destrói ou subverte a ordem estabelecida”; “que pode pôr em causa os valores vigentes” e transgressivo: “que envolve transgressão, infração, desobediência...”.

Entre os conceitos parece haver uma determinada subtilidade no primeiro, muito utilizado para assinalar a maneira como os artistas contemporâneos se relacionam de modo particular com os media e em geral com as tecnologias , incluindo as novidades.

¹⁸ A ideia de eterno retorno [Nietzsche] tem o sentido “de revelar a essência da modernidade como época da redução do ser ao *novum*. (Vattimo, 1987:134)

As imagens técnicas, pela sua capacidade de criação e reprodução, contribuem igualmente para o desfalecer do novo. A fotografia, ao ser permanentemente substituída por outra, habitua-nos à novidade e ao progresso¹⁹ de que já não nos apercebemos, tornando-o, de acordo com Vilém Flusser (1998: 81) “ordinário e costumeiro”.



27. *Nan one month after being battered* (1984), Nan Goldin, fotografia (101x76 cm).



28. *The Morgue (Homicide Stabbing)* (1992), Andres Serrano, fotografia (125.7 x 152.4 cm).

A derrocada do culto das novidades, a ausência de “fins”, o progresso sem ideologia, vazio, descrente é provavelmente o que separa o actual do moderno, uma vez que hoje, de acordo com o filósofo Luc Ferry (2009:217), “ninguém pode já estar razoavelmente certo de que estas evoluções fervilhantes e desordenadas, estes movimentos incessantes que deixaram de estar unidos por um projecto comum, nos conduzam infalivelmente para algo melhor”. Desta forma, à utopia modernista parece suceder um mundo de desilusões. Vivemos (no mundo ocidental) rodeados de tecnologia, mas já perdemos a ilusão do progresso, em parte, porque agora se tornou claro que nada é permanente.

¹⁹ No mesmo sentido reflecte o filósofo Innerarity, Daniel (2009: 153): “Os progressos não despertam entusiasmo; convertem-se em factos evidentes e normais.”¹

I.2 Ponto de (con)usão

Perdido no universo e decaído de sua filiação divina, o humano escolheu construir e estender uma imensa rede que comporta uma multidão de outras redes, de sentidos e de actividades.[...] Uma rede na qual o cérebro e o computador se revezam, as interfaces e os sentidos se interpelam e se ligam, convocando de imediato o corpo inteiro.

Louise Poissant ²⁰

O Filósofo Luc Ferry (2009: 213-214), ao reflectir sobre as diferenças entre a ciência moderna e a técnica contemporânea, começa por referir que a crença no progresso científico se baseou em dois pilares: o da libertação das correntes mágicas (superstição, obscurantismo ou religião) e o da libertação da «tirania» da natureza (catástrofes); ficando a ideia de progresso ligada à liberdade e à felicidade. Há, neste processo, uma razão transcendente (mesmo que ingénua) que não visa dominar por dominar, mas que sublinha a superioridade dos fins em relação aos meios, em oposição a uma “razão instrumental ou técnica tomando apenas em consideração os meios em detrimento dos fins.” (Ferry, 2009: 214)

A desconstrução²¹, o materialismo²², o abandono do transcendente na forma de ídolos divinos ou seculares conduz, por força da sua desqualificação, à sacralização absoluta do real a uma atitude em que “nos prostramos diante do real²³ como ele é ” (Ferry, 2009: 206-207).

Sem ideais, logo sem sentido, ou seja, sem significado e direcção, o mundo move-se apenas pela “necessidade absoluta de movimento pelo movimento” (Ferry, 2009: 210). Vemo-nos entrar no “mundo da técnica”.²⁴

As funções tecnológicas²⁵ multiplicam-se, expandem-se ou renovam-se continuamente, não porque isso venha a resultar em mais liberdade ou felicidade para a humanidade, mas apenas como garantia de continuidade.

²⁰ Poissant, Louise (2003: 122)

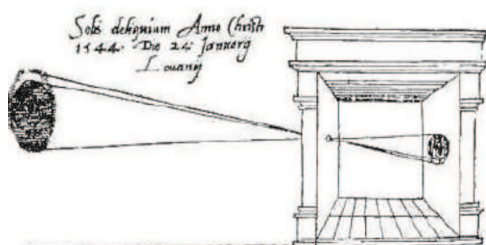
²¹ Marx [1818-1883] juntamente com Freud [1856-1939] e Nietzsche [1844-1900] , em especial este último, são considerados os filósofos da suspeita [desconstrutivistas]. “Cada um deles procurou, por detrás da nossa crença nos ídolos desvendar as lógicas ocultas, inconscientes, que nos determinam sem o sabermos. Com Marx fomos procurar do lado da economia e das relações sociais , com Freud do lado da linguagem e das pulsões submersas no nosso inconsciente, com Nietzsche do lado do niilismo e da vitória das forças reactivas, sob todas as formas...” (Ferry, 2009: 206)

²² “(...)uma filosofia hostil à própria ideia de transcendência, uma “genealogia” preocupada em provar que as ideias são todas produzidas por interesses confessados e inconfessáveis.” (Ferry, 2009: 208).

²³ Esta santificação, esta paixão exacerbada pelo real (e pela aparência) é consequência do que Žižek (2006: 21) identifica como a falência da “utopia novecentista ou «científica» dos projectos e dos ideais, em suma, do profetismo”.

No mesmo sentido, o filósofo Jonh Gray (2007:157) lembra-nos ainda que: “qualquer país que renuncie à tecnologia tornar-se-á presa de outros que não o tenham feito. (...) Não há fuga possível num mundo de estados predatórios”. Arlindo Machado associa ao esvaziamento da política o aparecimento de discursos ‘utópicos’ sobre a hegemonia da tecnologia que, “vislumbram nas máquinas e nos algoritmos perspectivas de emancipação, progresso e felicidade colectiva que antes estavam circunscritas ao discurso político.”²⁶

Em conclusão, Ferry (2009:215) explica que, com a globalização, o significado da ideia de progresso altera-se, transmutando-se em movimento, em técnica, sujeito ao determinismo do “progredir ou do perecer” .



29. “Câmara escura”, Renascimento, 1544.

Numa visão linear da História da Arte, é possível inventariar, desde a pré-história, procedimentos técnicos e instrumentos tecnológicos que os artistas foram incorporando no seu trabalho, influenciando-o conceptual e formalmente. De acordo com o pensamento de Arlindo Machado (1993:11): “A história da arte não é apenas a história das ideias estéticas, (...) mas também e sobretudo a história dos meios que nos permitem dar expressão a essas ideias”

Cláudia Giannetti (2006: 20) refere que: "Desde o emprego da ‘câmara obscura’ (fig.3) no Renascimento, que possibilitou um novo enfoque óptico da realidade, até à utilização do computador, que transforma de maneira radical o próprio fazer artístico, as tecnologias, progressivamente assimiladas pela arte, incidem não somente na linguagem, mas na própria aparência estética das obras”.

O especialista em cibercultura, André Lemos (2004) afirma que a influência da tecnologia na cultura contemporânea nos obriga a vistoriar quer as origens do fenómeno

²⁵ A “tecnificação do mundo” advém segundo Heidegger, na história do pensamento com uma doutrina nietzschiana da “vontade de poder”, na medida em que ela desconstrói e até destrói todos os “ídolos”, todos os ideais superiores.” (Ferry, 2009: 216).

²⁶ Machado (2005), “Tecnologia e arte contemporânea: como politizar o debate”.

técnico²⁷, como conjunto de processos necessários para a execução de determinada acção, quer da tecnologia, como processo aplicado dentro de um contexto e uso de determinadas técnicas calculadas, com fins específicos. “Técnica, na sua acepção original e etimológica, vem do grego *tekhnè*, que podemos traduzir por arte.(...) *Tekhnè* é um conceito filosófico que visa descrever as artes práticas, o saber fazer humano em oposição a outro conceito chave, a *phusis*, ou o princípio das coisas naturais. *Tekhnè* e *phusis*²⁸ fazem parte de todo o processo de vir a ser, de passagem da ausência à presença, ou daquilo que os gregos chamavam de *poiésis*”²⁹ (Lemos, 2004: 26). Assim, o conceito permite discernir o fazer humano (poiético) do fazer da natureza (autopoiético). A partir de Platão, os artistas, de quem o filósofo desconfia por produzirem cópias e simulacros, apresentam-se na posse do dom da *tekhnè*, que se manifesta em contraposição ao saber teórico-contemplativo, à *épistèmè* (a contemplação filosófica). Em Aristóteles, a *tekhnè* mantém-se inferior, perante a natureza, por impossibilidade de auto-poiésis, pois “nenhuma coisa fabricada possui nela mesma o princípio da fabricação” (Lemos, 2004: 27-28). A técnica pisaria ainda terrenos «sagrados» que os deuses limitaram, aparecendo para além de inferior à natureza e à filosofia como instrumento de transgressão.

Jimenez (1999:168) evoca Hegel [1770 -1831] para mostrar uma reviravolta na valoração das noções de artificial e natural: “Sendo (o espírito) superior à natureza, sua superioridade comunica-se igualmente a seus produtos e, por conseguinte, à arte”.³⁰ Assim, o belo resultante das produções Humanas é superior ao da natureza, e o único com validade artística.

Esta ligação entre a arte e a técnica é reforçada por Arlindo Machado (1993: 24), em *Máquina e Imaginário*: “Os gregos não faziam qualquer distinção de princípio entre arte e técnica e esse pressuposto atravessou boa parte da história da cultura ocidental até pelo menos ao Renascimento. Para um homem como Leonardo da Vinci [1452-

²⁷ Aumont, Jacques (2009:131) refere que a palavra técnica é ambígua, podendo designar dois conceitos diferentes. Quando referimos uma técnica significa um determinado modo de operar e se referimos a técnica estamos a falar da actividade prática. Em inglês, técnica relaciona-se com a operatividade, encontrando-se no termo *technology* a referência ao conjunto de instrumentos materiais. O Francês está a ser contaminado por esta distinção, deixando cair o significado inicial de “discurso sobre a técnica” que a palavra *technologie* transportava.

²⁸ Lemos (2004) grafa *Tekhnè* e *phusis*

²⁹ Lemos, em nota, refere que a *poiésis*, segundo Heidegger, é um processo de produção. “Uma flor que nasce revela um processo poiético, da mesma forma que a construção de uma mesa. No entanto, esta exige a presença de uma inteligência externa.

³⁰ A palavra arte aparece em ligação directa com a técnica desde o século XI: “de sua origem latina ‘ars’ = actividade, habilidade, designa até ao século XV, no Ocidente, apenas um conjunto de actividades ligadas à técnica, ao ofício, à perícia, isto é a tarefas essencialmente manuais”. (Jimenez, 1999: 32)

1519], pintar uma tela, estudar a anatomia humana e a geometria euclidiana e projectar o esquema técnico de uma máquina constituíam uma única actividade intelectual" .

Lemos (2004: 29) apresenta a perspectiva antropológica, socorrendo-se de André Leroi-Gourhan [1911 –1986],³¹ para quem a formação do córtex é devedora dos primeiros objectos talhados em sílex. “A aparição do homem é a aparição da técnica. Desta forma é a ferramenta, isto é, a *tekhné* que inventa o homem e não o homem que inventa a técnica”. A emancipação da mão e a consequente extensão tecnológica do corpo — para usar o conceito de Marshall McLuhan [1911-1980] — possibilitam a fala. A essência da natureza humana estaria então nos processos de desnaturalização (cultura e linguagem) possibilitados pela técnica, sendo esta decisiva na evolução da espécie, sobre a qual vai lentamente ganhando autonomia.

André Lemos encerra o capítulo sobre a técnica e a tecnologia, referindo-se a Heidegger [1889–1976]. Para este filósofo alemão, a essência da técnica está para além do seu carácter instrumental. A *techné* está ligada à *poiésis*, é um modo de desvelar uma verdade. A maneira de desvelar da tecnociência moderna é exercida como “provocação da natureza [...], em que esta é obrigada a libertar matéria , para o livre controlo e manuseio humano” (Lemos,2002:34). Esta dessacralização da natureza pela ciência leva ao seu desencanto.

Ortega y Gasset (2009), ao meditar sobre a técnica, associa-a às necessidades humanas. Viver surge como a necessidade das necessidades. Mas não lhe bastando satisfazer as necessidades básicas, o ser humano acrescenta ao natural, um mundo imaginário. O não se resignar, contentando-se com o que o mundo oferece, distingue o ser humano dos animais.³² “Um homem sem técnica, isto é, sem reacção contra o meio, não é um homem” (Gasset, 2009: 34). A técnica corresponde aos desejos de uma determinada conjuntura humana, “tão velho e tão longínquo como o fogo é o embriagar-se”³³ refere Gasset (2009: 35), resgatando uma nova frente no conceito de necessidade humana que envolve, desde o início, o imprescindível e o desnecessário. O homem não tem empenho algum em estar no mundo, mas em estar bem no mundo. Em determinadas circunstâncias, prefere morrer, por exemplo, quando se encontra limitado a necessidades biológicas. O supérfluo é-lhe necessário, a técnica surge também como produção do desnecessário. Os actos técnicos implicam o esforço de inventar e executar

³¹ Antropólogo e Arqueólogo Francês interessado em tecnologia e estética. Autor de *L'Homme et la matière* (1943); *Milieu et techniques* (1945) e *Le geste et la parole* (1964-65).

³² “O animal é atécnico” (Gasset: 2009: 37)

³³ “Os povos primitivos usam as grutas para aí acender fogo e pôr-se a suar de tal forma que entre o fumo e o excesso de temperatura caem em transe de quase embriaguez.” (Gasset, 2009: 34-35)

um plano. A técnica é o esforço que fazemos para deixar de fazer esforço (Gasset, 2009: 36). Vida animal significa subsistir na natureza; o homem reduz esta dependência ao mínimo, inventando uma vida que transcende a realidade natural. O homem surge assim, como um programa: “um ente cujo ser consiste, não no que já é, mas no que ainda não é, um ser que consiste em ainda não ser. (...) Neste sentido o homem não é uma coisa mas uma pretensão” (Gasset, 2009: 48). No modo de ser homem, o projecto provoca a técnica. Se aspira ao êxtase é expectável que crie técnicas de meditação, não objectos; “técnicas que não produzem reformas na natureza material mas sim no corpo e na psique” (2009: 58).

I.3 Idade do digital

“O tempo da natureza, é substituído pelos tempos contemporâneos, virtuais e numéricos que só conhecem o puro e simples presente.”
Michael Onfray (2007: 145)

Este tempo de avanços científicos transversais à sociedade parece edificar uma mudança radical na vida contemporânea. O mundo real dos fenómenos passou a ser partilhado com o mundo virtual³⁴ dos simulacros.

A este propósito, Lúcia Santaella (2005, 9) refere: “ Aglutinada sob o rótulo de revolução digital, para alguns, essa [esta] nova era constitui um verdadeiro salto antropológico comparável ao da revolução neolítica pelas transformações que está trazendo para todas as esferas da sociedade”.

Estas transformações muito devem ao facto de a tecnologia se ter tornado determinante nas sociedades capitalistas contemporâneas. O carácter performativo do digital, os múltiplos suportes, o espaço incomensurável, a informação policêntrica e o conhecimento global, aliados à velocidade das inovações e à velocidade em si, (omnipresente) inerente às novidades marcam diferenças significativas em relação a tudo o que é antecedente, incluindo o modernismo.

³⁴ Levy (2000: 151) referindo-se à cibercultura, clarifica: “Virtual, neste caso, quer dizer integralmente vivo [...] o mundo é uma imensa reserva de virtualidades porque alimentamos medos e projectos, porque imaginamos e desejamos.

Na estimulante criação dos «Anos 80», para além dos ‘novos selvagens’ alemães, dos ‘novos primitivos’ portugueses e da transvanguarda italiana, aparecem os primeiros sinais da massificação tecnológica da arte,³⁵ apesar da escassez dos meios disponíveis.



30. *Bad Boy* (1981) Eric Fischl ,
óleo s/ tela (167,6x243,8 cm)



31. *Solo* (1988) Jörg Immendorf,
óleo s/ tela (200 x 150cm)

O desenvolvimento dá-se a partir da disseminação do computador, da consequente cultura digital e do intercâmbio com especialistas em áreas informáticas e electrónicas no laboratório — campo expandido da experimentação artística, que parece ter substituído o paradigmático atelier. Segundo Paulo Bernardino³⁶, os artistas “coagidos a abandonar um território sobre o qual haviam reinado durante meio milénio, procuram agora um outro que lhes seja próprio, em que a sua subjectividade possa desabrochar livremente”.

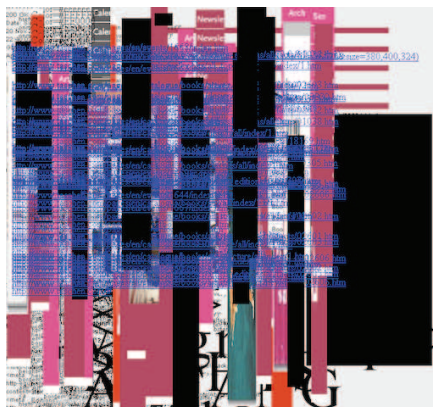
A inclusão do computador como instrumento no laboratório dos artistas deve-se provavelmente a factores que são comuns à generalidade das pessoas: utilização cada vez mais amigável, acessibilidade, funcionalidade e encanto tecnológico. No entanto, ao

³⁵ Guinada dos anos 80 é como Eduardo Kac classifica esta transformação: “O Macintosh é lançado em 1984 e naquele ano também ocorre o *boom* do *minitel* francês. Tudo tem antecedentes, mas o *turning point* se dá em 1984. A convergência mais dramática acontece quando este ateliê portátil em que convergem todas as artes - o som, o 3D, o movimento, a palavra, a imagem - se une à rede digital: ele passa a ser uma janela a um universo de contacto; ele torna realmente possível uma estética dialógica.”

“Kac lança luz sobre a guinada dos anos 80” in *Folha de São Paulo* (Ilustrada).

³⁶ Bernardino (2005) O Hábito da Imagem. Representação e Tecnologia na Arte.

computador³⁷ ligam-se um conjunto de aparelhos que utilizam tecnologias electrónicas, digitais e telecomunicacionais que facilitam o desenvolvimento da complexa *media art*.



32. *Shredder 1.0* (1998) Mark Napier. Net-art



33. <http://www.mouchette.org/>. Net-art (captura de ecrã)

Os artistas que se apropriam dos novos meios de expressão não parecem atemorizar-se com as mudanças tecnológicas, pelo contrário, como refere Michael Rush (2006: 2): “vêm-se como parte dessa mudança e querem participar dela.” Intensificam conhecimentos criando redes de partilha de informação e experiências. Saberes que, conjugados com a consciência do poder sedutor dos novos *media* e da tecnologia, levam a que se encontrem múltiplos caminhos de experimentação. Flusser (1998: 47) refere que o papel dos artistas é branquearem a caixa preta, devendo estes assumir a liberdade de atentar contra o aparelho.³⁸ Diz-nos ainda, ao reflectir sobre a condição do artista perante a complexidade tecnológica, que “quem vê o *input* e *output* vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da caixa negra. Dada a complexidade de tal tarefa somos por enquanto analfabetos em relação às imagens técnicas” (Flusser, 1998: 35).

Retomando esta mesma questão, Arlindo Machado (1997)³⁹, interroga-se sobre o nível de competência tecnológica que os artistas devem adquirir para que as suas propostas se revelem significativas. Deve o artista operar como usuário, engenheiro ou programador, ou agir no plano da negatividade, recusando-se a fazer uma apropriação que confira legitimidade à tecnologia?

³⁷ O próprio computador já em si incorpora várias funções, como refere Bernardino (2006: 133): “Com o advento do digital, na pele do computador, encontram-se dentro do mesmo aparelho o meio e o suporte, gerador e difusor, que vincula e subordina.”

³⁸ “O decisivo em relação aos aparelhos não é quem os possui mas quem esgota o seu programa” (Flusser, 1998: 47).

³⁹ Machado (1997) “Repensando Flusser e as imagens técnicas”. Ensaio apresentado no evento Arte en la Era Electrónica - Perspectivas de una nueva estética, realizado em Barcelona, no Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, de 29.01 a 01.02.97.



34. *Videoplace* (1985)
Myron Kruger, Instalação Interactiva



35. *A Sudden Gust of Wind (after Hokusai)* (1993)
Jeff Wall, fotografia digital

A perspectiva de criar novos possíveis ou realidades virtuais está a atrair e a estimular muitos artistas, fascinados por um vasto universo em desenvolvimento. De acordo com Paulo Bernardino (2006: 8), “com o desenvolvimento da tecnologia passamos a ter e a perceber uma dimensão artística na própria tecnologia.” O experimentalismo proporcionado pelos novos meios tecnológicos tem facilitado a criação de novas linguagens artísticas e uma acentuada reconfiguração das modernas. Os artistas foram desde sempre parceiros da tecnologia e não se vislumbra, por ora, outra saída. Ao manual, ao mecânico e ao electrónico acrescentámos o digital. Assim como a proliferação de aparelhos multifuncionais de captura de som e imagem acrescentou à reprodutibilidade analógica a fluidez própria do numérico.

Parece haver, na transição do manual para o digital, algo de progressivo, algo de moderno. O analógico vê a sua condição tornar-se obsoleta com o aparecimento do digital, tendo este upgrade tecnológico proporcionado múltiplos desdobramentos. Entre eles, a multiplicação do perceptível, a colagem ou a fragmentação do espaço e do tempo.

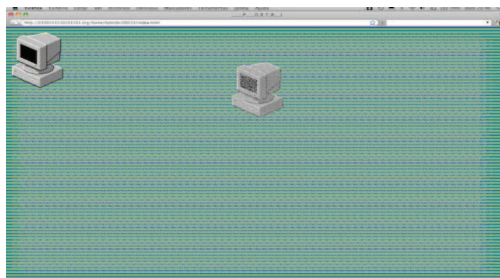
Esta revolução potenciada pelo digital é materializada na Internet, que se apresenta como não linear, viral, descentrada, plástica, multitemporal, parecendo reunir, em simultâneo, passado (arquivo), presente e futuro. Encontramo-nos em plena idade do digital, da multiplicação ilimitada de imagens, do crescimento imparável de redes rizomáticas⁴⁰, das múltiplas representações do real e da realidade virtual a que Bernardino (2006:79) se refere como: “realidade em si mesmo”.

⁴⁰ Um rizoma não começa e não acaba, está sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo [...]”
Deleuze e Guattari (2007: 48)

A imagem digital é autónoma (deixa de necessitar do referente físico). De acordo com Couchot: “não representa mais o mundo real, ela o simula.” A ela se juntam a interactividade, a imersão e a realidade virtual — recorrendo a Bragança de Miranda (1998: 200): “uma realidade inteiramente construída”.



36. *History of art for airports* (1997)
Vuc Cosic, net-art.



37. *Hybrds*, (1998-1999) 0100101110101101.org,
net-art (captura de ecrã)

Para Jonh Gray (2007:163), as novas tecnologias estão a criar um nova região selvagem virtual que substitui a terrestre, onde se vagueia sem se compreender. O universo digital, forjado para dilatar o conhecimento, tornou-se impossível de cartografar, encontrando-se fora de controlo, indomável.

As novas formas de comunicação à distância dão “fiscalidade” ao sublime tecnológico (Costa, 1995) - o infinitamente grande - e abrem uma outra frente (vaga) de experimentação artística. O Ciberespaço é esse meio infinito oferecido pelas novas tecnologias. Lugar das redes digitais, onde “todas as formas de comunicação se misturam e se multiplicam” (Levy, 2000: 163). Apresenta-se de forma simulada e imaterial, alterando profundamente as noções de tempo e espaço. A comunicação efectuada neste novo ambiente incorpora imagem, som e texto; universos de natureza diversa que se assemelham quando se tornam numéricos.

Menorizada durante séculos por uma cultura humanista⁴¹ de matriz anti-tecnológica que via no “espírito” o sublime da cultura⁴², a tecnologia digital (que sucedeu

⁴¹ Este espírito está hoje presente, segundo H. Garcia Pereira, na maioria dos *babyboomers* os quais têm “com a tecnologia uma relação de ambivalência, oscilando entre a aplicação pragmática dos desenvolvimentos científicos contemporâneos e uma tecnofobia recorrente que se radica na contracultura *underground* dos anos 60. (...) O ‘humanismo’ prevalecente(...) opunha-se determinadamente a tudo o que ‘cheirasse a tecno-ciência’, conotada com o capitalismo e com a guerra imperialista(...)”(Pereira, 2000: 98).

Pereira (2000: 11) refere: sou assumidamente um *babyboomer*. (...) vim ao mundo nos finais de 1945 com a euforia da Vitória e o lançamento do primeiro número dos “*Temps Modernes*”.

à tecnologia industrial excessivamente “manual”) parece agora estar a inverter estes dados, transmutando o gene anti-tecnológico em pró-tecnológico, no que parece ser uma clara ascensão “social” que veio “destronar” a, por muitos anos hegemónica, “narrativa humanista”. A tal ponto, que a arte tecnológica, legitimada como tal, parece estar a ganhar um crescente interesse entre artistas e curadores — com uns e outros a abandonarem as tradicionais disciplinas artísticas — a institucionalizar-se nos centros difusores da Arte Contemporânea e a vulgarizar-se entre o público.

O território antes ocupado pelas artes visuais, com o aparecimento do ciberespaço, não só se expande como se complexifica. Lev Manovich (2000:438) faz uma curiosa ligação entre a vanguarda modernista do “homem com uma câmara de filmar”⁴³ e a dos novos media: “um utilizador com um motor de busca.” Maria Teresa Cruz (2002:150) parece confirmar esta mesma ideia, pois para esta autora, o ciberespaço surge como consequência do modernismo e não como uma ruptura sem precedentes, atenuando assim a ideia de revolução para lhe dar um carácter de continuidade: “Um campo infinitamente expandido e sem contorno definido é o resultado mais visível da experiência artística do século XX”.

⁴² Ainda vivemos numa sociedade onde existe o predomínio de uma certa visão que coloca arte e cultura de um lado e tecnologia de outro - como se fossem incompatíveis. (Bernardino, 2006: 1)

⁴³ Referência ao filme de Dziga Vertov [1986-1954] *O Homem da Câmara de Filmar* (1929).

Capítulo II

O Feitiço do império ⁴⁴

II.1 Aceleração e interrupção

Sobre Zigmunt Bauman (14)

Nenhuma informação é suficiente.

Um homem na cidade procura a moral que o salve.

Olha para o chão, não a encontra.

Olha para cima, nada.

Decide atravessar a pé a estrada.

O tráfego é intenso, um carro quase o atropela.

Ele pára, deixa passar o carro.

Depois vê que o carro seguinte está lá ao fundo; começa a correr para o outro lado do passeio, mas o carro que há um instante estava lá ao fundo está agora mesmo ali, perto das suas pernas, do seu tronco, da sua cabeça.

A velocidade é isto.

Mas o homem conhece a velocidade.

Acelerou também ele, e chegou intacto ao passeio.

A moral da cidade, em parte, é isto: a velocidade.

Nenhuma cidade moderna aceita um homem lento.

Gonçalo M. Tavares⁴⁵

⁴⁴ Apropriação do título do filme de António Lopes Ribeiro, *Feitiço do Império*, realizado em 1940.

⁴⁵ In JL, *Jornal de Letras, Artes e Ideias* de 23 Setembro de 2009.

O fascínio cinético da *media art* já estava espelhado nas vanguardas do início do século XX. Os futuristas, aos quais já no anterior capítulo nos referimos (em particular ao seu manifesto de 1909), exigiram dinamismo e aceleração enquanto declaravam uma nova beleza: “a beleza da velocidade. Um carro de corridas, com a sua caixa ornamentada com tubagens que parecem grossas serpentes de hálito explosivo... um automóvel rugidor, com ar de correr sobre metralha, é mais belo do que a Vitória de Samotrácia.” (Marinetti: 1995: 94) A velocidade conquistava, na prédica futurista, atributos «sagrados».



38. *Dinamismo de um automóvel* (1912)
Luigi Russolo, óleo s/tela (106x140 cm)

Os futuristas visionaram que as máquinas (de fotografar e filmar) iriam mudar o limitado (e académico segundo eles) campo de acção da criação artística. Algum do ideário explosivo que legaram, como o da abolição da fronteira romântica entre a arte e a tecnologia, confirmou-se. Esta fusão acentuou-se com a constante incorporação de novos recursos, como o vídeo e o computador; e as transformações prosseguem com a introdução de novos meios tecnológicos na arte. Isto traduziu-se, para além da perda da fisicalidade de algumas obras, numa valorização do sentido em detrimento dos aspectos formais. Por sua vez, a alteração da relação espaço tempo de que a velocidade, a ubiquidade ou a instantaneidade são ressonância, tem como consequência a desterritorialização do produto artístico.

Retomando as reflexões de Ortega y Gasset (2009) analisadas no capítulo anterior, poderíamos dizer que a velocidade⁴⁶ corresponde à nossa necessidade de experienciar o mais possível no menor espaço de tempo. Se é disso que precisamos, será então por isso que nos esforçaremos. Esta parece ser a lógica que determina a nossa cada vez maior dependência da tecnologia.

⁴⁶ Bernardino (2006: 280) considera que na interactividade a velocidade (espaço ou distância percorrida numa determinada unidade de tempo) é determinante no tempo da acção, substituindo a duração (acção entre dois acontecimentos) e possibilitando a concretização ‘em tempo real’.

A diferente percepção da realidade que o movimento expresso na velocidade puramente mecânica, motor das vanguardas modernistas, trouxe consigo, está na gênese do espaço fluído proporcionado pelo digital — ambiente telemático que se encontra em permanente metamorfose e que abriu caminho, de acordo com Cláudia Giannetti (1998: 125), “à televiagem: a transladação imaterial para qualquer sítio em tempo real”. Sendo a mobilidade, em conformidade com esta autora, o principal caminho para fazer da matéria pura imaginação, o espaço telemático da rede (ciberespaço), com o seu mundo de dados, permite as deslocações espácio-temporais e mentais. Possibilita ainda a conjugação feliz de contrários: “o corpo real permanece inerte enquanto o corpo de dados viaja [...] presença e ausência ao mesmo tempo”(Giannetti,1998: 127).

A velocidade como raiz de progresso é tema central no trabalho de Paul Virilio (2000: 15). Segundo ele: “O poder é inseparável da riqueza e a riqueza é inseparável da velocidade. Quem diz poder, diz antes de mais poder dromocrático — dromos vem do grego e quer dizer corrida”. A partir desta noção, elabora o conceito de estética do desaparecimento, que associa ao aumento da velocidade: “as coisas existirão tanto mais quanto elas desaparecerem. O filme é uma estética do desaparecimento posto em cena pelas sequências” (Virilio, 2000: 24). Esta estética nasce com a fotografia, que começa por ser tecnologia para passar a técnica e surgir agora como arte. Ao contrário do filme, que pela sucessão de imagens fica impossibilitado de ser visto na totalidade, a Escultura e a Pintura seriam, segundo Virilio (2000: 23), próprias de uma “estética do aparecimento”, por se apresentarem despojadas do factor tempo (atemporais na sua essência), que fica no poder exclusivo do espectador.

Arlindo Machado (1993: 48) salienta que “as imagens electrónicas são fantasmas de luz que habitam um mundo sem gravidade e que só podem ser invocados por alguma máquina de ‘leitura’, actualizadora das suas potencialidades visíveis.” O vídeo é paradigmático da dromosfera; pelas oportunidades de manipulação, metamorfose e sobreposição que apresenta, tem vantagem sobre o cinema que é linear por natureza.

A filósofa e especialista da área da Estética, Christine Buci-Glucksman refere que “a mundialização e o desenvolvimento das novas tecnologias conduziram à passagem de uma cultura de estabilidades a uma cultura de fluxos, modificando a consciência e a forma do tempo. O fim do modelo linear do progresso, assim como o do modernismo na arte geraram uma pluralização dos tempos e o desdobramento do devir: ao mesmo

tempo maquínico ultra-rápido e em directo, e cada vez mais efémero, na vida como na arte.”⁴⁷



39. *Bronx* (1985)
Fabrizio Plessi, Instalação.



40. *404*, (1997) Jodi, *net-art*

Arlindo Machado refere que as inovações no plano técnico se dão a uma velocidade muito maior do que no plano estético. Os aparelhos esgotam-se, antes que todos os seus recursos expressivos tenham sido explorados, assim como as possíveis “utilizações desviantes ou expansivas” (Machado, 1993: 28). Esta efemeridade parece corresponder tanto a necessidades tecnológicas quanto a necessidades do foro consumista. O computador, objecto paradigmático da contemporaneidade, possui, segundo Fernando J. Pereira, tanto exterior como interiormente, uma “existência confrangedora; o seu presente é mínimo”⁴⁸. “Perante objectos que, em plena vigência operativa, se vêm desqualificados pelo aparecimento de outros, não se pode afirmar com rigor que pertencem ao passado. A sua passagem a esta condição antes do tempo torna-os obsoletos.”⁴⁹

O mesmo podemos dizer do digital, que rapidamente tornou o analógico obsoleto. No entanto, no contexto do relacionamento entre o aparato tecnológico e os processos artísticos, a novidade e a obsolescência não são critérios de inclusão ou de marginalidade, ou melhor, não são sequer critérios a considerar, tal como Susan Sontag esclarece: “Julga-se que uma máquina mais rudimentar, menos poderosa, é capaz de dar resultados mais interessantes ou expressivos, possibilitando uma maior margem de acidente criativo. (citada por Bernardino, 2006: 59)

⁴⁷ Conferência de abertura, *L'Éthétique de l'Éphémère*, do Encontro Internacional “Efémero. Criação. Acontecimento.” Realizado no Instituto Franco-Português, Lisboa, 2007.

⁴⁸ Pereira, Fernando J. (2003) “Arte e experimentação – a ideia de obsolescência frente ao presente tecnológico”.

⁴⁹ id., *ibid.*.

II.2 Fascínio e alienação

“Do ponto de vista da sociedade, o dependente é um desertor que se afasta sem licença do pelotão da realidade.”

Peter Sloterdijk (2008:92)



41. O que será que torna os interiores das nossas casas de hoje tão diferentes, tão sedutores? (1956) Richard Hamilton, colagem.

Segundo Flusser (1998:27-31), as imagens são conotativas e constituem-se como mapas do mundo. Vivendo o homem em função das imagens, que passam a ser biombos, acontece o fenómeno da idolatria em que se deixa de decifrar as imagens para se vivenciar o mundo em função das imagens. A este fenómeno em que o homem surge alienado em relação aos objectos que cria, Flusser (1998) chama ‘magicização’ da vida. O primeiro fenómeno de alienação terá acontecido com a escrita linear⁵⁰ que “consistia em desfiar as superfícies das imagens em linhas e alinhar os objectos imagéticos” (Flusser, 1998:29)

⁵⁰ Com o texto aparece a textolatria: “fidelidade ao texto, tanto nas ideologias (cristã, marxista, etc.), quanto nas ciência exactas.” (Flusser, 1998: 31)

A tecnologia, enquanto relação instrumental do homem com o mundo—fruto da sua inteligência—começa por atenuar deficiências do próprio corpo do homem para passar a interferir na sua natureza, expandindo-se muito para além da primitiva noção de prótese. Encontramo-nos num ponto em que a tecnologia não só parece fazer fluir, entrelaçar ou concentrar todas as linguagens (formas de comunicação) — das quais as artísticas são neste trabalho parte interessada — como parece afectá-las do mesmo modo que afecta toda a nossa experiência (não só a artística).

Como muito bem observou Marshall McLuhan (2008: 58): “enquanto extensor e acelerador da vida sensorial, qualquer meio afecta imediatamente todo o campo dos sentidos”. Das muitas oportunidades abertas pela ciência e pela tecnologia, a que nos permite viajar no espaço virtual está a provocar em nós, para além de um determinado fascínio, uma nova sensorialidade.⁵¹

Na contemporaneidade, entre muitas outras coisas, tornou-se lenitiva a fuga à realidade, o escapismo, a imersão numa outra realidade possibilitada pela tecnologia. Uma espécie de “*trip*” em que os químicos foram substituídos por fotões. Uma realidade em construção: utópica e estimulante mas igualmente estranha e temida. Depois de, em conjunturas diferentes, Paul Gauguin [1848-1903] se ter fixado no primitivo e exuberante Taithi, da cadela Laika [1954-1957] se ter perdido no espaço a bordo da nave artificial *Sputnik* (1957) e de Neil Amstrong ter pisado a Lua (20 de Julho de 1967), ou seja, depois de se ‘esgotarem’ as hipóteses de fuga terrenas—o mundo (global) está, segundo Innerarity (2009:122), “sem arredores”, sem lugares de utopia—o ser humano avança para o espaço (onde se continua a aventurar sem convicção). Redescobre o virtual talvez por necessidade de evasão. Retirando-se simulada e provisoriamente do mundo, encontra novos mundos, através do que Gasset considera ser a capacidade de se ensimesmar⁵². Paralelamente liga-se à terra, ou melhor volta a preocupar-se com o quotidiano, com a vida quotidiana.

O antropólogo, Alfred Gell (2005)⁵³ no seu texto, “A tecnologia do encanto e o encanto da tecnologia,” considera a arte um componente da tecnologia; refere-se-lhe como sistema técnico e, às obras de arte, como resultado de um processo técnico. Havendo belos cavalos, belas pessoas, belos ocasos os produtos artísticos são, no entanto, os únicos a ser belamente produzidos ou feitos belos.

⁵¹ “As novas tecnologias não se limitam a transmitir informação. Modificam o comportamento procedendo à difusão de estados de espírito” (Gray, 2007: 148).

⁵² Margarida Amoedo [N.T.], (Gasset, 2009: 30).

⁵³ Gell, Alfred (2005) “A tecnologia do encanto e o encanto da tecnologia.”

Daí que, em certos casos, as técnicas exerçam um fascínio que ‘enfraquece’ os encantados. “O poder dos objectos de arte provém dos processos técnicos que eles personificam objectivamente: a tecnologia do encanto é fundada no encanto da tecnologia” (Gell, 2005: 45). O processo de formação é mais importante que o objecto em si. É no processo, no oculto, que reside o encantamento perante um determinado produto artístico. Há, assim, na tecnologia um misto de oculto — o que não se vê — e de poder — o que não se consegue. Fascinamo-nos, segundo Gell (2005:63), “porque fracassamos em explicar como tal objecto chega a existir no mundo”.



43-45. Art futura, <http://www.artfutura.org>

À perda da magia⁵⁴ do mundo e à consequente racionalização, fruto da ciência, parece suceder um crescente encantamento, fruto da tecnologia. Richard Stivers em *A Tecnologia como Magia* considera que: “O poder sagrado da tecnologia⁵⁵ torna-se manifesto através dos objectos tecnológicos” (Stivers,2001: 53).

A poderosa atracção das tecnologias é visível: o fetichizado⁵⁶ telemóvel e o super computador entram no império do encantamento. Num mundo racional dominado pela tecno-ciência, emergem simultaneamente fenómenos mágicos que outrora serviram de justificação para o predomínio da cultura ocidental sobre a barbárie primitiva, essa sim, de matriz fetichista. O que, à primeira vista, parece no mínimo paradoxal.

⁵⁴ De acordo com Flusser (1998: 36), “A magia das imagens técnicas não pode ser idêntica à das imagens tradicionais: O fascínio da televisão e do ecrã de cinema não pode rivalizar com o que emana das paredes de caverna ou de um túmulo etrusco”. A magia pré histórica ritualizava modelos, mitos. A nova ritualiza programas.

⁵⁵ Uma utopia tecnológica parece ter-se instalado. Utopia que, como muito bem observa Stivers, “(...) não é acerca do passado nem do futuro, tal como com o mito do progresso, mas acerca de um eterno e perfeito presente que podemos construir. A utopia tecnológica é aquela em que as ineficiências ou problemas da natureza e da sociedade foram resolvidos (...)” (Stivers,2001: 55)

⁵⁶ Segundo Volli (2006: 14) o termo tem origem na palavra portuguesa feitiço. Refere-se ao acto de enfeitiçar, encantar, seduzir. A palavra aparece associada a práticas religiosas nativas em África e na América do Sul, logo desconsideradas pelos colonizadores ocidentais e “protegidas” por estes com o manto do obscurantismo. O estigma da prática repugnante, por veneração a “coisas”, desqualifica assim para o colonizador o fetichista colocando-o abaixo do idólatra “clássico” do Olimpo (...) com os seus antigos deuses de forma humana (...). Fetichismo é a substância da nossa condição contemporânea, manifesta-se em três áreas: sexo, economia e religião. Os objectos do fetichismo são banais assim como o desejo, nada há neles de “fora de série” como se pode constatar nos objectos fetiche da pornografia.

Em simultaneidade com o fetichismo, Lipovetsky (1989) discorre sobre a sedução⁵⁷ das novas tecnologias, concluindo que : “A micro-informática e a galáxia vídeo designam a nova vaga da sedução, o novo vector de aceleração da individualização dos seres, após a idade heróica do automóvel, do cinema, do electrodoméstico”.

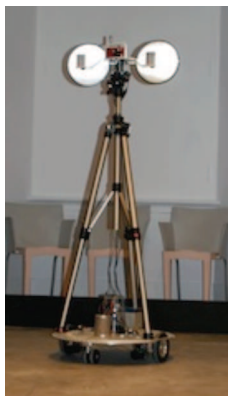
“Todo o fanático foi fanatizado e todo o dependente foi sugado por alguém. Em cada dependência trabalha o motivo de que o sujeito perdeu a soberania sobre o que sacia.”

Peter Sloterdijk (2008: 89)

O desafio que muitos artistas contemporâneos enfrentam em tempos de globalização e invasão tecnológica passa pela distinção entre o fascínio pelos meios que possibilitam a imersão, a realidade virtual, a interacção ou a multisensorialidade e a arte. Esta desloca-se muitas vezes no movediço território do deslumbramento tecnológico. Haverá ambivalência no fascínio tecnológico? Há um fascínio que aliena (infrutífero) e um fascínio fecundo que abre caminhos de experimentação e produção?⁵⁸.



46. *Máquinas histéricas* (2006)
Bill Vorn, instalação
robótica interactiva.



47. *Paparazzi Bots* (2009)
Ken Rinaldo,
robôs autónomos.

⁵⁷ Volli (2006: 24) apresenta a sedução, como sendo feminina e o fetichismo sexual, puramente masculino, pelo menos até ao aparecimento das teorias do género. “Quem seduz apresenta-se numa forma de identidade intensificada, que encanta a sua vítima”.

⁵⁸ “Longe de se deixar escravizar pelas normas de trabalho, pelos modos estandardizados de operar e de se relacionar com as máquinas, longe ainda de se deixar seduzir pela festa de efeitos e clichés que actualmente dominam o entretenimento de massa, o artista digno desse nome busca se reapropriar das tecnologias digitais e biogénicas numa perspectiva inovadora, fazendo-as trabalhar em benefício de suas ideias estéticas.” Machado, A e Prado, G. In Emoçãoart.ficial2.

Com efeito, o fascínio parece ser imanente ao produto artístico⁵⁹. Paulo Bernardino (2006:66) refere que: “é de forma quase alquímica que olhamos a tecnologia digital, com a esperança de mais uma vez ver solucionada a nossa sede de verdades, ou melhor, de fantasias.”

Mas há igualmente outras ambivalências: entre o uso lúdico/funcional e o uso subversivo/artístico dos aparelhos e, entre a tecnofilia, apresentada muitas vezes como factor de alienação, e a tecnofobia que se fundamenta, de alguma maneira, na ideia de que se (ab)usarmos da tecnologia, poderemos perder a nossa «humanidade»; concepção com raízes no mito do artista genial, herdada do Romantismo, que sustenta uma certa visão que coloca a arte e a tecnologia em lados opostos de uma ilusória barricada. Como observa João Urbano⁶⁰, “a tecnociência tornou-se uma força decisiva a muitos níveis nas sociedades contemporâneas e não podemos mais ocultá-la por uma pseudo cultura humanística e desprezá-la. Como se de um lado estivessem as actividades superiores do espírito e do outro as máquinas e as tecnologias, que nos fazem descer ao vil corpo dos órgãos.”

A visão puritana da intromissão monstruosa das novas tecnologias na arte não tem, na nossa perspectiva, qualquer razão objectiva. A tecnologia corrente foi apropriada pelos sistemas de representação e produção da arte; mas a arte foi sempre uma construção simulada e sabe-se que terá usado sempre tecnologia.



48. *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978)
Dara Birbaum, frames do vídeo.

Tal como escreve Sloterdijk (2008: 96), “Baudelaire sabia que estava a ser fumado pelo seu cachimbo”. Atitude que o autor considera situar-se entre o consentimento e o pânico. O que hoje sentimos é que a tecnologia parece regular o ritmo

⁵⁹ Os *media* parecem projectar isso mesmo. Da mesma forma que o óleo encantou os artistas do Renascimento¹

⁶⁰ Entrevista de Isa Clara Neves a João Urbano (2007) *Nexus 00: 7 entrevistas* — Práticas Interdisciplinares(107-122) Porto: Nexus.

da nossa vida, tornando-a mais artificial, programável e susceptível de ser construída. A arte também não se livra desta influência. Os artistas procuram incorporar a tecnologia nas suas produções, para além do seu carácter instrumental, sabendo que as novidades tecnológicas não são garantia de autenticidade ou artisticidade. Se a arte elimina factores tecnológicos puramente instrumentais — utilidade, novidade, extravagância ou eficácia — para se ocupar dos processos culturais da integração da tecnologia na sociedade, a tecnologia continua a desenvolver-se, a galgar fronteiras e a abrir possibilidades em ambos os territórios (na sociedade e no campo artístico), obrigando-nos a uma permanente adaptação, sob pena de exclusão. No entanto, se é verdade que a tecnologia é, em potência, libertadora é também verdade que ela é manifestamente condicionadora. Cabendo aos artistas subvertê-la, ou seja, explorar e desconstruir os mecanismos que geram os condicionamentos e a alienação.

II.3 Profanação



54. *The Influence Machine* (2000)
Tony Oursler, multimédia.

“Cada um de nós é mais ou menos vítima do sonho dos outros.”

Gilles Deleuze ⁶¹

⁶¹ Deleuze (1999) “O Acto da Criação”.

Segundo Bernardino (2006: 81), “o sistema da arte tradicional Electrónica e Digital (pós moderna e contemporânea) tem de conviver com a presença da arte digital interactiva, que por si operou mudanças no modo expectante de contemplar a obra, assim como no processo de a criar.»

Os *media* que Marshall McLuhan [1911-1980] elevou à categoria de mensagem, abrindo caminho para que sobre eles pudesse ser feita uma análise crítica, foram historicamente derramando influência em quase todas as práticas artísticas contemporâneas; ao mesmo tempo que eram dissecados pelos artistas através do seu uso transgressor ou crítico⁶². Paulo Bernardino (2006: 306-307) refere que: “O computador, apesar da sua forte componente manipulativa/disseminadora, não deixa de ser uma ferramenta, que e apesar das suas imposições a melhor atitude para lidar com ela adivinha-se na sua subversão – ao combater a sua programabilidade potenciam-se novos conteúdos.”



49. *TV Magnet* (1963)
Nam June Paik, instalação vídeo.



50. *TV-dé-coll/age* (1963)
Wolf Vostell, instalação.



51. *Video Against Video* (1975)
Douglas Davis, vídeo.

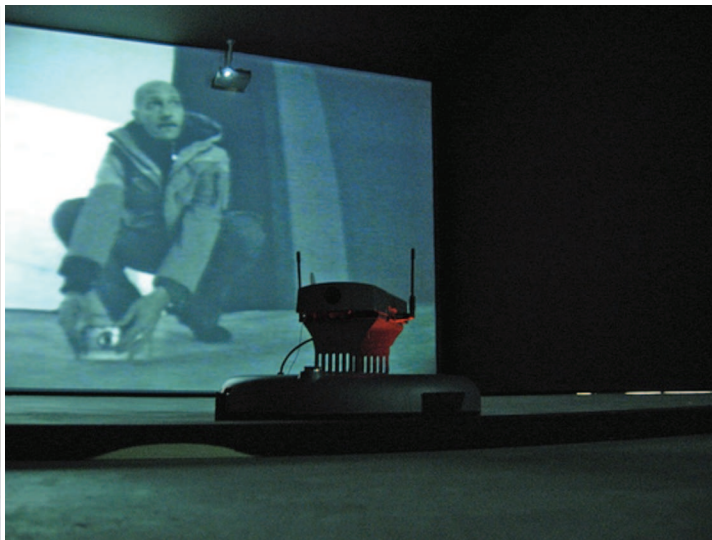
A tecnologia digital propicia novos processos de manipulação, visualização e digitalização e de uso da informação/comunicação. Paul Virilio (2000:34-35) fala em utilização crítica da tecnologia: “Diante do objecto técnico, qualquer que ele seja, é necessário divergir de novo. É necessário tornar-se crítico”. E dá como exemplos, o impressionismo como crítica da fotografia e o documentarismo como uma crítica da propaganda. E como que confirmando os conflitos, acrescenta: “Só a crítica faz progredir a cultura técnica. Não há ganhos sem perdas. Quando se inventa um objecto técnico, por

⁶² O Vídeo é um dos meios utilizados pelos artistas em trabalhos em que o uso pouco rigoroso é o que muitas vezes o distingue artisticamente.

exemplo o elevador, perde-se a escada; quando se inauguram as linhas aéreas transatlânticas, perde-se o pacote...” (Virilio, 2000:35).



52. *Perpetual Self Dis/Infecting Machine*
(2001-2004) Eva and Franco Mattes
(0100101110101101.ORG)



53. *Spio* (2004-2005)
Lucas Bambozzi, instalação robótica

A produção artística que incide sobre a tecnologia não difere da arte em si, que é intrinsecamente crítica. Ou seja, não há uma arte especificamente da tecnologia; há apenas arte que, na sua abrangência, ao mesmo tempo que a usa, critica a tecnologia (ela própria indissociável da arte). O que, no limite, equivale a dizer que a arte está a reflectir sobre si própria. A partir das tecnologias disponíveis, a arte (ou pelo menos alguma) tem procurado apropriar-se de novos processos de operacionalização ou, até mesmo, desconstruir a própria tecnologia, através da exploração do erro, do acidente e da desprogramação ou usando os meios em práticas desviantes. Assim, as novas tecnologias potenciam o activismo sobre a própria tecnologia.

Muitos artistas contemporâneos, como refere Arlindo Machado (2008:11), trabalham com conceitos, interessam-se por conceitos e não por tecnologias. Estas são utilizadas de acordo com a exigência de cada projecto. Meios que são variados e muitas vezes associados, ao que Rosalind Krauss cunhou de condição pós-media. “As obras já não são mais *media specific*: elas são maiores que os meios, elas os atravessam e os ultrapassam.”

A fusão e a intersecção de diversas expressões e disciplinas fractura os contornos tradicionais da arte. A contemplação deixa de ser a única forma de relacionamento entre obra e público, os acontecimentos tornam-se arte (*happenings*), o espectador participa primeiro e interage depois, para logo de seguida se escapar na cibercultura.



55. Centers (1971)
Vito Acconci, vídeo.

56. Theme Song (1973)
Vito Acconci, vídeo.

57 Turn-One (1974)
Vito Acconci, vídeo.

Ao convidar o espectador a participar e a agir, com base na experimentação tecnológica, abre-se uma ala para o combate à hegemonia do autor enquanto «fonte», colocando em causa todas as fontes, em particular as que se estabeleceram nos media. Esta é uma das possibilidades exploradas, das muitas que estão em aberto na arte contemporânea, que mais nos agrada.

As estratégias não passam pelo confronto com as tecnologias (novas ou velhas) mas com os poderes que nelas circulam ou que delas se servem ou alimentam, perante a nossa passividade. Acções em que se procura uma colisão com o espectador, com o objectivo de o pôr a reflectir sobre a sua própria condição de receptor; oferecendo-lhe a possibilidade de manipular, mexer, accionar mecanismos, (independentemente da

complexidade da interacção, da tecnologia utilizada, analógica ou digital ou até mesmo da ausência dela). E não com o objectivo de simplesmente o comover ou deslumbrar.



58. *What is beautiful?* (2010) Orlan



59. *Ear on arm* (2003) Stelarc



60. *GFP Bunny* (2000) Eduardo Kac .

As novas tecnologias, associadas a múltiplos saberes e disciplinas em sintopia⁶³ com a arte, têm por vezes trilhado caminhos e sentidos eticamente questionáveis: casos de experiências com animais ou da utilização do corpo como material plástico⁶⁴, e têm também explorado diferentes modos de relacionamento com o espectador. Um deles é o de permitir a participação activa do fruidor na interacção com o objecto artístico, do que resulta um novo impulso criativo, segundo Paulo Bernardino (2006: 310): “Pelo facto da tecnologia nos permitir imergir e interagir com a imagem, o que orienta uma certa lógica criativa da estética tecnológica, é sintomático e reflecte a integração/dependência do produtor/obra/utilizador da e para com a tecnologia, o que torna o conceito da interactividade num dos mais estimulantes para o campo da criatividade”.

Para lá do impulso criativo, podemos afirmar que a arte interactiva coloca questões que provocam a reavaliação do conceito de autor⁶⁵ e do estatuto do espectador. Este baseava a sua condição numa abordagem estética centrada no objecto artístico (contemplação)⁶⁶. Com a arte interactiva, essa experiência desloca-se para os domínios do processo, do contexto, das relações interdisciplinares ou de todos em simultâneo, libertando o espectador da distância afectiva do corpo artístico para o mergulhar no seu interior, permitindo novas leituras ou sentidos.

⁶³ Giannetti, Cláudia (2006: 17) associa este conceito ao vínculo profundo entre a arte, a ciência e a tecnologia. “O conceito de sintopia foi empregado em diferentes contextos — e é empregado aqui — a fim de dilatar a ideia de interdisciplinaridade para uma dimensão de coesão entre maneiras de pensar e métodos diversos, não só somatoriamente, mas, sobretudo, criativamente.”

⁶⁴ É o caso dos artistas Eduardo Kac, Stelarc e Orlan

⁶⁵ “La palabra “autor”, viene de auctor- el que aumenta. Los antiguos romanos daban este título a los generales que conquistaban nuevos territorios para el imperio” Bauman (2007c) .

⁶⁶ Luís Buñuel em *O Cão Andaluz* de 1929 subverte, dessacraliza a acção contemplativa (Mello: 2008: 65).

Edmond Couchot⁶⁷ afirma que a interactividade: “muda o estatuto do espectador, do autor, da obra. [...] O espectador ganha parte do poder do autor, dentro de limites impostos pelo inventor do dispositivo. [...] Com as mudanças tecnológicas, o autor inventa o dispositivo, antes do espectador. Mas participa ao espectador a criação e lhe dá a possibilidade de ser co-autor e adicionar alguma coisa à obra”.

Walter Benjamin (1992: 96) tinha antecipado, no seu já citado ensaio “A Obra de Arte na Época da sua Reprodutibilidade Técnica”, que em determinadas circunstâncias qualquer um pode ser parte de uma obra de arte. Qualquer um de nós pode ter a aspiração de ser filmado — passar de transeunte a figurante de cinema e ascender à condição de actor ou de escrever, passando de leitor a escritor.⁶⁸



61. *The Legible City* (1988-1991)
Jeffrey Shaw, instalação interactiva.



62. *Hallucination* (1991)
Jim Campbell, instalação interactiva.

Próximo de Benjamin, Giorgio Agamben, no texto “Elogio da profanação”, explica que profanar significa devolver à esfera humana o que tinha sido sacralizado, o que fora separado dos homens. Citando o jurista romano Trebácio: “Profano (...) diz-se em sentido próprio daquilo que, de sagrado ou religioso que era, é restituído ao uso e à propriedade dos homens” (Agamben 2006: 103-104). Profanar é, pois, restituir ao uso humano. É tornar comum.

O desafio do fruidor passa agora (também) por participar e reflectir sobre o método criativo, num processo de aproximação aos desafios do produtor. Paulo Bernardino (2006: 268) refere que a “característica mais evidente da interacção é o somatório de três factores que são decisivos para a sua concretização: (1) a

⁶⁷Entrevista de Edmond Couchot ao jornal *O Tempo*.

⁶⁸ Benjamin refere-se à abertura dos “correios do leitor” nos jornais do início do séc. XX, considerando que todos podemos “ascender” à “condição” de autor. Benjamin, de certa forma, antecipa práticas colaborativas vulgarizadas com o aparecimento do ciber-espço.

complementação de uma simulação; (2) a participação; (3) e a sua concretização em tempo real.” A interacção parece ser assim a suprema profanação⁶⁹ contemporânea por produzir em simultâneo a “desmaterialização do objecto e da figura do criador” (Bernardino, 2006: 268).

⁶⁹ Agamben encerra o capítulo ‘Elogio da profanação’, dizendo que tarefa da nova geração é profanar o improfanável. “Se profanar significa restituir ao uso comum aquilo que teria estado na esfera do sagrado , a religião capitalista, na sua fase extrema , visa a criação de um absolutamente improfanável” (Agamben, 2006: 117).

Capítulo III

Projectos de experimentação artística

As obras apresentadas neste projecto têm o vídeo como denominador comum (mesmo quando parece estar ausente) e fazem da fusão entre o analógico e o digital a sua prática, encontrando na instalação e na interacção uma circunscrição.

A intencionalidade desejada nestas obras passa por, através de intromissões, distúrbios, negligência ou ironia (estratégias de subversão), desconstruir alguns dos aspectos manipuladores do «império» tecnológico em que vivemos, dando ao espectador a possibilidade de partilhar essa experiência, através da participação ou da interferência na evolução dos acontecimentos.

A instalação *Dinamismo de um cão com trela* pretende recriar uma atmosfera de controlo, em que o interactor sinta a presença de mecanismos associados aos sistemas de vigilância. É um trabalho interactivo que se aproxima, formalmente, de um projecto sonoro.

O projecto *Aparelho* convida o espectador a «alimentar» o dispositivo para que uma imagem se forme. Cruza encanto com fragilidade.

Primavera é uma obra interactiva que exige mais do que a presença do espectador. Requer o seu esforço não apenas para accionar mas também para manter e acelerar o movimento de um carro através do sopro.

Wireless consiste numa performance registada em vídeo, sobre as exigências de um mundo em acelerada transformação, que pretende levar à reflexão sobre o «não dito». A matéria é o palimpsesto.

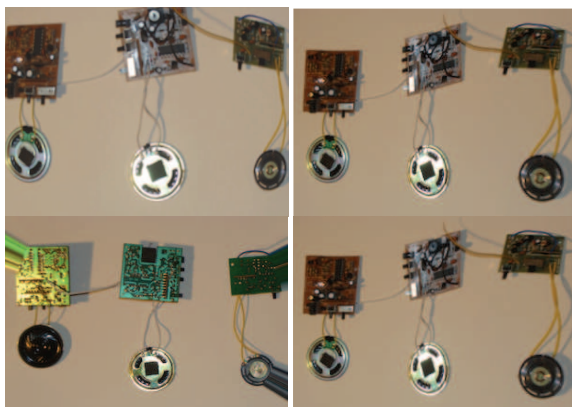
As sinopses que se apresentam expõem os meios, explicam as intenções e procuram prever as consequências. Mas o que se espera deste conjunto de trabalhos é que eles consigam proporcionar leituras não previstas, quando os espectadores com eles interagirem.

III.1 Projecto I

| Dinamismo de um cão com trela |

Instalação sonora interactiva, ambiente escultural. Sensores de movimento com som integrado.

Palavras Chave: controlo, alienação, utilização crítica, jogo, interacção.



63-65. Sensores de movimento com altifalante incorporado.
Processo de descarnamento.

Este projecto de instalação apropria-se do nome da obra cronofotográfica de Giacomo Balla, de 1911. Aborda a banalização, a saturação da vigilância e o desejo de mais controlo.

Recorre a tecnologias rudimentares: vários sensores de movimento que emitem sons e frases aparentemente acolhedoras, em várias línguas. Os dispositivos de controlo estão justapostos, propositadamente, desocultados e descarnados. O aparato tecnológico está não só sobredimensionado mas também visível e invasivo, simultaneamente agressivo e maravilhoso (sublime).

Quando o interactor invade o espaço imediatamente frontal aos dispositivos e entra na zona de captura, os sensores reagem com sons ou vozes. Uma sucessão de *inputs* e *outputs* ocorre então, o que origina a reconfiguração permanente do projecto, que é completamente controlado pelo espectador/interactor.

A intenção é criar inquietação no espectador, fazendo-o deambular pela instalação, perder-se, na tentativa de aproximação ou fuga ao som de recepção. Os sons de controlo emitidos (*welcome*, *ding-dong*, etc...) vinculados à nossa memória, são

facilmente reconhecíveis (*ready-mades*). Pretende-se questionar os discursos de controlo que, depois de interiorizados, se transformam em auto-controlo. O espectador entra para o espaço da obra, torna-se parte dela (exibe-se): toma consciência do seu corpo, não para assistir a uma representação, mas para interagir e reflectir sobre a sua dupla condição de participante e de vigiado. Numa proximidade com a atitude performativa, espera-se que vagueie de sensor em sensor - recuando, avançando, hesitando, ziguezagueando - acabando por compor, nesta sua movimentação, uma peça sonora, uma espécie de sinfonia dissonante. Esta confusão de sons cria o caos (entropia) por excesso e proximidade dos dispositivos de controlo (sensores).

Depois do efeito surpresa, uma vez entrado no jogo, interagindo, o espectador despoleta um segundo nível de intencionalidade: o de transformar o discurso de poder num jogo, numa brincadeira—virar o poder do avesso—subvertendo os fins iniciais (pré-formatados) do sistema.

Não há qualquer registo de imagem, não há câmaras ocultas, mas a expectativa é a de que os comportamentos observáveis espelhem a presença de uma vigilância visual. O poder das tecnologias de controlo já foi incorporado na nossa consciência. A tecnologia surge aqui como factor de alienação.

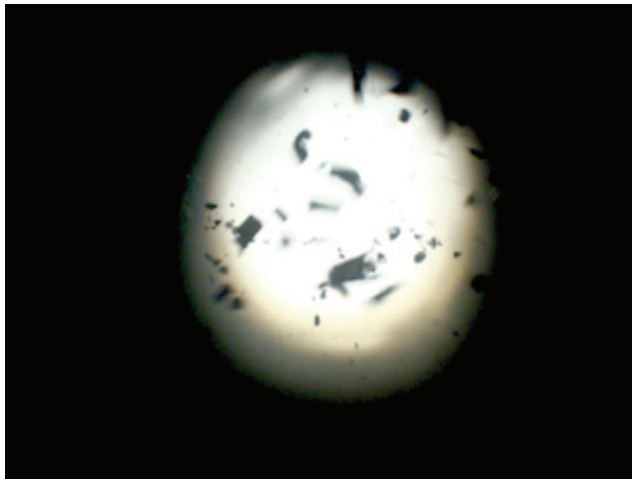
Não se trata de combater a programabilidade do dispositivo, pelo contrário, ele é descarnado, o seu interior é dado a conhecer, não tem nada a esconder. O dispositivo mantém o seu programa, mas pela sua multiplicação num mesmo espaço, perde a sua função específica e ganha novos significados (resignifica-se).

III.2 Projecto II

| Aparelho |

Projecção - Instalação - utiliza vários objectos: retroprojector, espelho, cavalete, gaveta móvel, aquário com motor, comida para peixes.

Palavras-Chave: imagem, técnica, tecnologia, encanto,



66. *Aparelho*, fotografia dos testes

A ideia inicial deste trabalho consistiu em gerar uma imagem encantatória, metáfora do que se espera dos aparelhos tecnológicos. *Aparelho* procura responder a esse desafio. Podemos saber tudo sobre ele: é 'transparente' mostra tudo e deixa-se alimentar (com parcimónia). A alimentação da peça lembra um histórico de trabalhos de arte participativa, como as pinturas *Do it your self* (1962) de Andy Warhol ou *Cut Piece* de Yoko Ono (1964). Está virado do avesso, não fetichizado. Nada nele está oculto ou inacessível. Mas está preparado para seduzir visualmente o espectador.



67. *Do It Yourself* (1962), Andy Warhol, lápis de cor s/ papel (63x 45 cm).



68. *Cut Piece* (1964), Yoko Ono, performance.

Mas que aparelho é este? Um objecto formado por vários componentes que aparentemente não têm qualquer relação entre si: uma gaveta com rodas, um bancada de trabalho, um retroprojector, um aquário com água e motor e um espelho com um pequeno círculo recortado no seu centro. Da colocação compacta das diferentes «peças» resulta uma estabilidade precária. O retroprojector reflecte a água onde flutuam pequenas partículas de comida para peixes, agitadas pelo motor que está no interior do aquário. O espectador pode, assim, observar realidade e imagem «em directo», em tempo real—um dos fetiches contemporâneos. Saltitando entre o aparelho e a imagem, pode constatar da independência da realidade relativamente à imagem.



69-72. *Aparelho* (2009) Instalação/Projecção (fotos dos ensaios)

Trata-se, na realidade, da projecção do movimento da comida dos peixes no interior de um aquário, gerado por um motor. O que dá origem a uma imagem que se

transforma continuamente. Esta instalação/projecção remete para a relação dos artistas com a tecnologia (a caixa negra que procuramos clarear), para assim a podermos desprogramar e cumprir a tarefa artística de «jogar» contra o aparelho.

Aparelho aspira a romper os limites do «mundo da arte» e desdobra-se no sentido de reflectir sobre as relações da natureza com a técnica. O aquário aparece como guardião de uma natureza dessacralizada e desencantada, subjugada pelo mundo da técnica, de uma paisagem sem peixes, da qual se projectam apenas sombras que lhe procuram devolver o encanto.

A comida parece ter vida e procurar ‘predadores’. Na ausência destes, como que se descontrola, perdendo-se em movimentos desconexos. O gesto que se pede ao espectador (colocar comida no ambiente transparente e fluído da água, sujeita ao livre controlo e manuseio humano) evoca a fragilidade da natureza, a sua permanente contaminação —a sua destruição no acto simbólico de a nutrir.

Através da projecção, a comida transforma-se em sombra. A fluidez dos movimentos que nunca se repetem, num *loop* eterno, simula uma auto-poiésis. Isto porque o coração do aparelho (motor) não deixa que as águas se acalmem.

Apesar da sua aparente transparência, é a obra mais aberta e também a mais criptográfica da série (serve-se do jargão da arte contemporânea). Não é vídeo, nem sombra... Assombra?

III.3 Projecto III

| Primavera |

Vídeo-Instalação Interactiva

Palavras-chave: apropriação, media, subversão, interacção, utopia.

O projecto *Primavera* materializa-se numa instalação vídeo-interactiva (accionada por sopro), com imagens de um carro feito com latas (brinquedo africano) a navegar no interior de uma sequência fluida do filme *Solaris* (1972) de Andrei Tarkovsky [1932-1986]. *Solaris* é um filme, segundo as palavras do autor, “ sobre o interesse do homem pelo seu próprio espírito, quando não tem nenhuma possibilidade de fazer qualquer coisa sobre ele, quando está perdido na exploração e no desenvolvimento da tecnologia.”⁷⁰

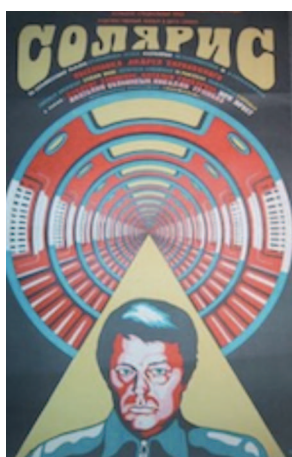


73-76.Primavera, (2009) Pedro Pais Correia, Frames do vídeo. (testes)

O trabalho *Primavera* apropria-se do filme (evoca o cinema) para a realização de um vídeo que expande as especificidades próprias deste *medium*. O processo de produção consistiu, numa primeira etapa, na reprodução do filme *Solaris* no ecrã de um televisor com o objectivo de o refilmar. Em *Primavera*, a obra de Tarkovsky representa os *media*. *Solaris* pode ser visto como uma «resposta» a *2001: Odisseia no Espaço* [1968] de Stanley Kubrick. O «não-alinhado» carro (brinquedo de origem africana—Guiné-Bissau) penetra o *medium*—não o fazendo segundo um processo tipo *photoshop* de manipulação digital. Invade “fazendo frente”, antecipando-se à refilmagem, colocando-se entre o olhar e o *medium*, subvertendo a sua lógica. O resultado configura uma fusão entre vídeo e cinema.

⁷⁰ Andrei Tarkovsky fala sobre *Solaris*, Stanislaw Lem, Cannes e Fellini.

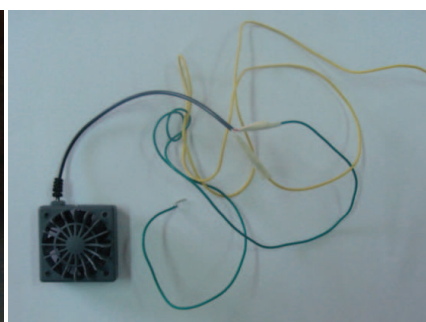
O carro (protagonista) trespassou o filme, através de métodos pré-digitais. O processo consistiu em colocá-lo entre o ecrã e a câmara de filmar. Ao filmá-lo por trás, cria-se a ilusão de estar dentro da cena. O carro foi conduzido manualmente, a partir de um banco rotativo que simulou um volante. Para obter o efeito ilusionista, foi necessário iluminá-lo ou escurecê-lo, de acordo com a sequência do filme. Era iluminado quando partilhava com a sequência a luz natural e escurecido quando entrava nos túneis. Um método moroso, que implicou várias filmagens, num processo de tentativa—erro que reflecte uma perícia/habilidade característica do fazer artístico.



77. Cartaz de *Solaris* (1972)
Andrei Tarkovsky



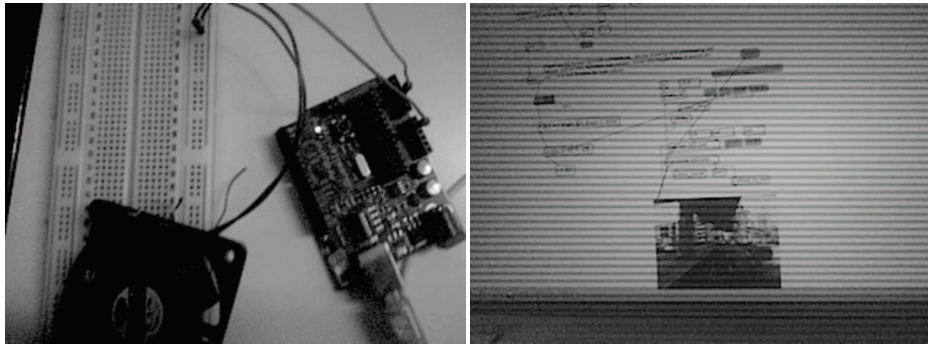
78. Fotografia dos primeiros testes



79. Ventoinha de arrefecimento usada nos testes

O vídeo resultante serve de base à interacção. Este filme é activado pelo espectador. Para isso, foi necessário criar um projecto⁷¹ (Patch) no programa Max / Jitter, ambiente gráfico de programação para sistemas interactivos, que fizesse de interface entre o espectador e o filme. O Patch permite o controlo do filme por sopro, através da colocação de uma ventoinha que funciona como sensor (potenciómetro) e que acciona o filme quando ligada ao computador onde este corre.

⁷¹ O desenvolvimento de todo este processo foi supervisionado pela Professora Kátia Sá, do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.



80-81. Arduino, ventoinha e Patch da interacção "Primavera" (testes)

Este trabalho recorre à pintura alegórica de Sandro Botticelli [1445–1510], *A Primavera* (1478) que representa Flora a soprar as flores que dão origem à Primavera. Um sopro (espírito) divino, metáfora criacionista, que serve para accionar um vídeo, numa imagem do que imaginamos venha a ser a nossa relação com a tecnologia: completamente imaterial, liberta de interfaces físicos, num mundo em que o homem se torna definitivamente «deus».



82. *A Primavera* (1482) Sandro Botticelli
têmpera sobre madeira (205 x 315 cm)

A intenção é que o espectador interaja com o vídeo soprando na ventoinha e que, desse modo, recrie a personagem Flora que na pintura de Botticelli exala rosas primaveris.

Neste projecto, num *loop* eterno, surge um carro-brinquedo, uma espécie de *Joker* (diabrete) que, entre muitos outros, se desloca sem fim aparente. A metáfora do utopismo tecnológico está presente no mecanismo de interacção (tecnologia) que, como por magia (sopro), consegue movimentar um automóvel. Mas mesmo aqui, nada se consegue sem esforço e o soprar exige pulmão forte e treinado. Simultaneamente, pretende-se que o espectador se questione sobre o vazio que emerge na luta que trava para movimentar o filme.

III.4 Projecto IV

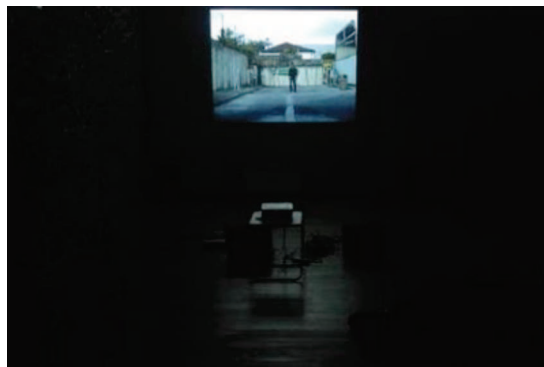
| Wireless |

Vídeo-Performance

Palavras –chave: imagem, transformação, analógico, digital.



83. A extracção da pedra da loucura (After Hieronymus Bosh) (2007) fotografia (100x70 cm)



84. Retrato-auto (2008), video. Projecção no CENTA em Maio de 2008.

Wireless, o último trabalho aqui apresentado é, curiosamente, aquele que funcionou como rastilho que despoletou este projecto de investigação. É um trabalho de características autobiográficas. Trata-se de uma performance⁷² que se realiza como estratégia subversiva. A raiz deste trabalho está nos projectos *Lavagem ao Cérebro* e *Retrato-Auto* realizados ainda na fase curricular. O primeiro antecipava uma transformação e o segundo sugeria uma forma de escapismo.

A acção desenvolve-se através da extração de um fio que lentamente vai saindo do corpo.

Em “*Wireless*”, a matéria é o palimpsesto. Extirpa-se o fio contínuo da memória que, de tão entranhado, oferece uma ruidosa resistência. O objectivo é apagar para reescrever sem marcas. O trabalho alude à condição pós digital de alguém que se

⁷² Goldberg, Roselee (2007: 8) apresenta a performance como “vanguarda das vanguardas”. Ao longo do século XX, a performance serviu o propósito de muitos artistas que dela fizeram prática artística de atentar contra a tradição, derrubar categorias e indicar novos caminhos. Foi utilizada para dar resposta a questões controversas, testar ideias, comunicar, escandalizar.

modelou num contexto analógico e se procura reconfigurar no digital. Os fios demonstram o carácter mutante da tecnologia, surgindo como imagem de um mundo (ocidental) pensado tecnicamente para estar em permanente transformação. A sua expulsão sugere o cumprimento de mais uma etapa, uma alusão ao triunfo da técnica, enquanto capacidade de reduzir o esforço de fazer esforço.



85-86. Frames de Wireless (testes)

87. Luvas de Boxe utilizadas nas filmagens

As luvas de boxe são a forma de os pugilistas se protegerem e sinal de lealdade (igualdade) na luta. Vermelhas simbolizam o esforço necessário na adaptação ou superação. Desadequadas—impróprias—para a função, transformam-se em alegoria das dificuldades.

Pretende-se que o espectador possa reflectir sobre a dificuldade em acompanhar o desenvolvimento tecnológico; sobre a maneira como, neste tempo de transformações em que deambulamos entre ambientes pré e pós-*media* (a vida e a arte que se configura após o aparecimento dos *media*), regulamos essas duas condições e nos transformamos numa espécie híbrida. Uma vez que na passagem feérica de nativos pré-digitais a seres digitais, esta (trans)figuração não se chega a concretizar, porque o que parece inscrever-se em nós é a fusão de mundos.

O corpo realiza o seu próprio teatro de sombras, a sua aparição fantasmagórica que aparenta trazer consigo a origem das imagens⁷³ (imateriais e mutantes, reflexivas e fugidias). Esta duplicação do acto de expulsar lembra que vivemos no mundo da imagem e esta sombra (imagem «natural»), pelo ângulo de luz que a revela, parece conter mais informação do que a oferecida pelo corpo. É nela que os movimentos de expulsão se tornam claros⁷⁴.

⁷³ “Chamo imagens [*eikones*] primeiro às sombras, em seguida aos reflexos (ou os “fantasmas” [*phantasmata*]) representados nas água e nas superfícies dos corpos opacos, lisos e brilhantes, e todas as representações deste género.” (Platão citado em Joly, 2005: 62)

⁷⁴ As imagens “naturais”, sombras ou reflexos, (...) já não são banidas por Platão como imitações “mediócras”, mas por causa do seu carácter indiciário tornam-se para ele instrumentos de conhecimento. (Joly, 2005: 63)

Capítulo IV

Conclusão

Perante a constatação de uma invasão tecnológica, coloca-se-nos o problema da rápida adaptação à sua lógica. Nesta investigação, procurámos, não apenas analisar alguns dos aspectos relacionados com o fascínio ou com os receios que o novo território digital nos inspira, mas sobretudo, explorar as possibilidades de produção poética que dele emergem.

Desta forma, encontrámos, no combate ao determinismo dos *media*, à uniformização, ao condicionamento e à alienação, o desafio de construir um corpo de trabalho simbólico (raiz deste projecto).

Os exercícios subversivos estão presentes, desde há muito, na prática artística. Rupturas, interferências, ou pura desordem para pôr fim ao consenso dominante foram, como observámos no primeiro capítulo, estratégias do modernismo e das vanguardas. Vimos como os seus representantes, através de manifestos, fizeram a apologia da tecnologia (futurismo); como procuraram a inovação e a originalidade, assumindo, numa prática transgressiva, a ruptura com as convenções (sociais e artísticas) do passado; como perseguiram utopias, empenhando-se até em mudar a sociedade através da arte. E embora os seus sonhos não se tenham materializado totalmente, também não se tornaram pesadelos (distopias). Apenas se desdobraram, e reapareceram reconfigurados em múltiplos perfis, que incluem alguns movimentos em direcção a um neo-vanguardismo ou utopismo tecnológico.

A sabotagem e o desvio à norma são exemplos de mecanismos de reacção, de que os artistas sempre se serviram e que, na modernidade, foram sendo sucessivamente cooptados, assimilados, transformados em arte, e até musealizados, ou seja, começavam malditos, para se sacralizarem antes de darem lugar a novas maldades, numa conveniência que parece ter chegado ao fim, ou não?

A intersecção de diversas expressões e disciplinas fracturou os contornos tradicionais da arte. Com o aparecimento da fotografia e do cinema, primeiro e agora

com o desenvolvimento do ciberespaço, ocorreram profundas transformações na nossa percepção e elas são, como também já vimos, o princípio de todas as mudanças. Os pintores, dessacralizados da condição multissecular de demiurgos com o aparecimento das imagens técnicas, viram-se forçados a procurar novos caminhos de experimentação.

Vimos que à utopia modernista sucedeu um mundo de desilusões. Um mundo sem fins transcendentais (ou deles liberto), que se refugia (ou encontra uma saída) na técnica. Entre a provocação da natureza (desencantada) e o esforço que despendemos para deixar de fazer esforço, a técnica triunfa. O que quer dizer que corresponde ao que dela esperam as variadas conjunturas humanas.

Na actual conjuntura é a tecnologia digital que, pela sua natureza imaterial e fluida, ao mesmo tempo que derruba fronteiras, afecta e condiciona toda a nossa experiência de vida e concepção do mundo. Pelas suas especificidades, provoca a confluência de meios, processos e poéticas levando ao cruzamento das linguagens artísticas e das práticas participativas e interactivas; desdobrando-se continuamente em novos tipos de subjectividade.

Tivemos já ocasião de observar de que forma a velocidade característica do digital nos obriga a uma reconfiguração, a uma readaptação permanente a meios e práticas. Esta aceleração está ligada não só à capacidade dos instrumentos como à velocidade a que aparecem novos recursos digitais e (tele) comunicacionais. A velocidade é condição de poder, e é responsável pela activação de novas percepções (fraccionamento, simultaneidade ou instantaneidade) e pelas perdas.⁷⁵

Com efeito, o ascendente das novas tecnologias na arte parece traduzir a recente mudança de estatuto da tecnologia. Os artistas servem-se dos *media* contemporâneos disponíveis, descobrindo neles recursos eficazes para repensar o mundo em que vivemos. Questionam os meios e a natureza da tecnologia, ficando a arte, deste modo, mais próxima da vida quotidiana, ela igualmente submersa em tecnologia.

A transformação proporcionada pelo computador e por um vasto conjunto de novas tecnologias tem eco na produção artística contemporânea, não só ao nível da produção como da concepção, difusão e recepção da arte. A integração dos *media* na prática artística tem vindo a alterar o sistema de produção e de partilha da arte. O objecto artístico pode agora ser redireccionado e difundido à distância e visualizado em

³³4 *irilio* (2000: 35)4

qualquer sítio, o que confere às artes contemporâneas uma enorme reprodutibilidade, variedade e complexidade.

Notámos já como é difícil escapar às infinitas possibilidades tecnológicas que presentemente regulam a vida humana. Através dos seus estratagemas sedutores e mágicos, é fácil sermos apanhados na teia, mergulhar nas suas vísceras e perdermo-nos num outro real – o virtual. Nesta modalidade de existência partilhada e perante estes convincentes recursos, os artistas sentem-se compelidos a experienciar.

No entanto, no modo contemporâneo de fazer arte, a tónica não parece estar nos efeitos de novidade ou no tipo de tecnologia empregue, mas sim na análise crítica e poética da actualidade que é capaz de convocar. As práticas artísticas contemporâneas, apoiadas no sentido metafórico e na reflexão, que se processam através da interactividade, tendem a desvalorizar o literal, a representação ou a contemplação. Mas a interactividade, por si só, não garante o interesse das obras. A opção subjectiva passa por tentar ‘contrariar’ as intenções dos *media* e das tecnologias, por enfrentar, por vincar uma dobra⁷⁶ que acolhe e despoleta a sua utilização crítica. Esta consciência abre caminhos de produção e de elaboração conceptual, cria novos desafios e revela percursos subversivos. Ou seja, através da compreensão das potencialidades da tecnologia e da percepção dos seus efeitos, podemos agir no sentido de a subverter.

Perante a pura sedução tecnológica, o carácter encantatório ou condicionante das novas tecnologias, a tarefa artística também passa por activar mecanismos de subversão. Torna-se necessário agir no sentido oposto a um hipotético pasmo tecnológico, transformando essa vontade (acção) em desvio poético. Assim, a transgressão acontece como estratégia de combate e de desafio à programatividade e aos fins pré-estabelecidos, abrindo linhas de fuga⁷⁷ e de subjectivação⁷⁸. Neste processo, a subjectividade surge como barreira (barricada) à massificação avassaladora dos *media*. É neste sentido que os trabalhos práticos apresentados foram concebidos. Levantam questões sobre a participação e a interactividade que o digital favorece. Em simultâneo, cultivam o jogo e a desobediência enquanto estratégias (de subversão) necessárias ao combate à uniformização, com o objectivo de estabelecer limites ao controlo e ao condicionamento .

⁷⁶ «Dobra» é um conceito trabalhado por Gilles Deleuze que o filósofo associa à produção de novos tipos de subjectividade, de novos tipos de luta. “Não se deve crer que a subjectivação, quer dizer a operação que consiste em dobrar a linha do exterior, seja simplesmente uma maneira de alguém se proteger, de se abrigar. Pelo contrário, é a única maneira de enfrentar a linha de a cavalgar.” (Deleuze, 2003: 156)

⁷⁷ “Não se pode dizer que as linhas de fuga sejam forçosamente criadoras.” (Deleuze, 2003: 55)

⁷⁸ “A subjectivação é uma operação artista que se distingue do saber e do poder, e não tem lugar neles.” (Deleuze, 2003: 156)

Apesar de, como vimos, ter havido sempre tecnologia, esta sofisticou-se e invadiu a vida e a arte. Os exercícios aqui apresentados não devem ser entendidos na perspectiva de um bloqueio a essa penetração (intersecção) mas sim como estratégias para a criação de uma atmosfera crítica.

Consideramos que não há uma maneira específica (artística) de usar a tecnologia. Sejam quais forem os *media* utilizados a tarefa artística parece ser evitar o óbvio e colocar obstáculos (entropias) que potenciem a abertura para outros sentidos.

Não procurámos fórmulas para a realização deste projecto. Ele foi concebido com a consciência de que, por um lado, o conhecimento dos *media* e das tecnologias é fundamental para um eficaz «combate» aos seus condicionamentos; por outro, com a convicção de que, no trabalho com (e sobre) tecnologias digitais, as possibilidades de experimentação são infinitas, logo a necessidade de investigação é permanente.

Nos exercícios de experimentação artística que realizámos, verifica-se uma fusão entre o analógico e o digital. A deslocação plena para o digital não acontece porque provavelmente as transferências levam sempre memórias que contaminam o novo lugar; ao mesmo tempo que no novo lugar reaparecem memórias do anterior. Provavelmente, isso só poderá ser uma realidade para os que se configuram, desde início, no digital. Mas mesmo esses convivem (através da memória) com o *charme* do analógico, ou seja, com a «beleza» de um fazer não programado. E isso deixa marcas.

Bibliografia

- Agamben, Giorgio, (2006) *Profanações*, Lisboa: Cotovia.
- Argan, G. Carlo (1988) *Arte e Crítica de Arte*, Lisboa: Estampa.
- Aumont, Jacques (2009) *A Imagem*, Lisboa: Texto & Grafia.
- Baudrillard, Jean (1991) *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Baudelaire, Charles (2006) *O Pintor da Vida Moderna*. Nova Vega: Lisboa.
- Bauman, Zygmunt (2007a) *A Vida Fragmentada, Ensaios sobre a Moral Pós-Moderna*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Bauman, Zygmunt, (2007b) *Modernidade e Ambivalência*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Bauman, Zygmunt (2007c) *Arte, Líquido?* Madrid: Sequitur.
- Bauman, Zygmunt, (1998) *O Mal Estar da Pós-Modernidade*. Zahar: Rio de Janeiro.
- Benjamin, Walter (1992) *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Bernardino, Paulo (2006) *Intersecção das Novas Tecnologias na Criação da Imagem nas Artes Plásticas no Final do Séc. XX: A Imagem a Tecnologia e a Arte*. (Tese de Doutoramento) Aveiro: Universidade de Aveiro.⁴
- Bernardino, Paulo (2005) "O Hábito da Imagem. Representação e Tecnologia na Arte" in Livro de Actas da 4ª conferência SOPCOM. Aveiro.
- Bourg, Dominique (1998) *Natureza e Técnica – Ensaio Sobre a Ideia de Progresso*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Bozal, Valeriano (1999) *Necessidad de la Ironía*. Madrid: Visor
- Bürger, Peter (1993) *Teoria da Vanguarda*. Lisboa: Vega.
- Costa, Mário (1995) *O Sublime Tecnológico*. S. Paulo: Experimento.
- Carrillo, Jesus (2004) *Arte en la red*. Madrid: Cátedra.
- Couchot, Edmond (1993) "Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração" in: *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Org. André Parente. Rio de Janeiro, Editora 34. (pp. 37-48)
- Cruz, Maria Teresa (2006) "Baudelaire: moderno, pré-moderno, pós-moderno" in Baudelaire, Charles, *O Pintor da Vida Moderna*. Lisboa: Vega.
- Cruz, Maria Teresa (2002) "Arte e Espaço Cibernético" in *A cultura das redes*, Revista de Comunicação e linguagens. Número extra. Lisboa: Relógio d'Água. (pp 149-159).
- Deleuze, Gilles e Guattari, Félix (2007) *Mil Planaltos*, Lisboa: Assírio & Alvim.

Deleuze, Gilles (2003) *Conversações*, Lisboa: Fim de Século.

Dicionário da Língua Portuguesa, da Academia das Ciências de Lisboa (2001) Lisboa: Verbo

Ferry, Luc (2009) *Aprender a viver*. Lisboa: Círculo de Leitores.

Flusser, Vilém (1998) *Ensaio Sobre a Fotografia*. Lisboa: Relógio D'Água.

Foster, Hal (2001) *El Retorno de lo Real*. Madrid: Akal.

Foucault, Michael (2006) *O que é um autor?*. Lisboa: Nova Vega.

Gasset, José Ortega (2009) *Meditação Sobre a Técnica*. Lisboa: Fim de Século

Gell, Alfred (2005) "A Tecnologia do Encanto e o Encanto da Tecnologia" in *Revista Concinnitas*. Vol. 1 (nº 8) UERJ: Rio de Janeiro. (pp. 41-63)

Giannetti, Claudia (2006) *Estética Digital – Sintopia da Arte, a Ciência e a Tecnologia*. Belo Horizonte: C/ Arte.

Giannetti, Claudia (ed.) (1998) *Ars Telemática — Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*, Lisboa: Relógio D'Água.

Gil, José (2005) *"Sem Título" – Escritos sobre arte e artistas*. Lisboa: Relógio D'Água.

Goldberg, Roselee (2007) *A Arte da Performance*. Lisboa: Orfeu Negro.

Gray, John (2007) *Sobre Humanos e Outros Animais*. Lisboa: Lua de Papel

Honnet, Klaus (1994) *Arte Contemporânea*, Colónia: Taschen

Innerarity, Daniel (2009) *A Sociedade Invisível*. Lisboa: Teorema.

Lemos, André (2004) *Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea*. Porto Alegre: Sulina.

Lévy, Pierre (2001) *Filosofia world*. Lisboa: Instituto Piaget.

Lipovetsky, Gilles (1989) *A era do vazio*. Lisboa: Relógio D'Água.

Liotard, Jean-François (1985) *A Condição Pós-Moderna*, Lisboa: Gradiva.

Krauss, Rosalind (1996) *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza.

Jameson, Fredric (1991) *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.

Jimenez, Marc (1999) *O que é estética?* São Leopoldo, RS Brasil : Editora Unisinos.

Joly, Martine (2005) *A Imagem e os Signos*. Lisboa: Edições 70.

Julius, Anthony (2002) *Transgressiones – El arte como provocación*. Barcelona: Destino.

Machado, Arlindo (2008) "Apresentação" in Mello, Christine. *Extremidades do vídeo*. S. Paulo: Senac. (pp. 9-12)

Machado, Arlindo (1993) *Máquina e Imaginário*. S. Paulo: Edusp.

MacLuhan, Marshall (2008) *Compreender os Meios de Comunicação*. Lisboa: Relógio D'Água.

Manovich, Lev (2000) "A vanguarda como software" in Miranda, J.B. ; Coelho, E. Prado (org) *Tendências da cultura contemporânea*. Revista de Comunicação e Linguagens. (nº28). Lisboa: Relógio d'Água.

Marinetti, F.T, (1995) *O Futurismo*. Lisboa: Hiena.

Martin, Sylvia (2006) *Video Art*. Colónia: Taschen.

Marzona, Daniel (2007) *Arte Conceptual*. Colónia: Taschen.

Mello, Christine (2008) *Extremidades do vídeo*. S. Paulo: Senac.

Miranda, J. Bragança (1998) "Da interactividade. Crítica da Nova Mimesis Tecnológica" in Giannetti, (ed) *Ars Telemática*. Lisboa: Relógio D'Água.

Moles, Abraham (1990) *Arte e Computador*. Porto: Afrontamento.

Oliveira, Nicolas; Oxley, Nicola; Petry, Michael (2004) *Installation Art*. New York: Thames & Hudson.

Onfray, Michel (2007) *A Potência de Existir*. Lisboa: Campo da Comunicação.

Parente, André (org.) (1996) *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: 34.

Pereira, Henrique Garcia (2000) *A Arte Recombinatória*. Lisboa: Teorema.

Poissant, Louise (2003) "Por Uma Arte do Futuro" in Domingues, Diana (org.) *Arte e Vida no Séc XXI- Tecnologia, Ciência e Criatividade*. S. Paulo: Unesp. (pp.115-123)

Rush, Michael (2006) *Novas mídias na arte contemporânea*. S. Paulo: Martins Fontes.

Santaella, Lúcia (2005) "Apresentação: decifrando os enigmas da estética digital" in Arantes, Priscilia. *Arte e mídia*, S.Paulo: Senac. (pp. 9-11)

Sloterdijk, Peter (2008) *O Estranhamento do Mundo*, Lisboa: Relógio D'Água.

Stivers, Richard (2001) *A Tecnologia como Magia*. Lisboa: Instituto Piaget.

Tribe, Mark e Jana, Reena (2007) *New Media Art*. Colónia: Taschen

Urbano, João (2007) *Nexus 00: 7 entrevistas — Práticas Interdisciplinares* [Entrevista de Isa Clara Neves] (107-122) Porto: Nexus.

Vattimo, Gianni (1987) *O Fim da Modernidade – Nihilismo e Hermenêutica na Cultura Pós-Moderna*. Lisboa: Presença

Virilio, Paul (2000) *Cibermundo : A política do Pior*. Lisboa: Teorema

Virilio, Paul (2000) *A Velocidade de Libertação*. Lisboa: Relógio D'Água.

Volli, Ugo (2006) *Fascínio – Fetichismo e Outras Idolatrias*. Lisboa: Fim de Século.⁴

Zizek, Slavoj (2006) *Bem-vindo ao Deserto do Real*. Lisboa: Relógio D'Água .

Documentos Online

Bernardino, Paulo (2005) O Hábito da Imagem. Representação e Tecnologia na Arte. Actas do 4º SOPCOM. Em: www.bocc.uff.br/pag/bernardino-paulo-habito-imagem.pdf (acedido em 21 de Agosto de 2009).

Couchot, Edmond Entrevista ao *Tempo* em 30/07/2006. Em: <http://www.otempo.com.br/otempo/noticias/?IdNoticia=24655&busca=Edmond+Couchot&t&busca=Edmond+Couchot> (acedido em 15 de Abril de 2010).

Deleuze, Gilles (1999) “O Acto da Criação” in Folha de São Paulo de 27/06/1999. S.Paulo. Em: <http://www.scribd.com/doc/7253410/Gilles-Deleuze-O-Ato-de-Criacao>. (acedido em 20 de Abril de 2010).

Gell, Alfred (2005) A tecnologia do encanto e o encanto da tecnologia, (tradução de Jason Campelo Revisão técnica Roberto Conduru) in Revista Concinnitas ano 6, volume 1, número 8, julho 2005. UERJ: Rio de Janeiro. Em <http://www.concinnitas.uerj.br/resumos8/gell.pdf> (acedido em 25 de Agosto de 2009).

Kak, Eduardo. “Kac lança luz sobre a guinada dos anos 80”. in Folha de São Paulo (Ilustrada), São Paulo, Terça-feira, 14 de Dezembro de 2004. Em: <http://www.ekac.org/luzeletra.folha.2004.html> (acedido em 23 de Março de 2009).

Machado, Arlindo (2005) “Tecnologia e arte contemporânea: como politizar o debate”. Revista de Estudos Sociais nº 22, Dezembro de 2005, 71-79. Em: <http://de.scientificcommons.org/23415650> (acedido em 20 de Maio de 2010).

Machado, Arlindo (1997) “Repensando Flusser e as imagens técnicas”. Ensaio apresentado no evento Arte en la Era Electrónica - Perspectivas de una nueva estética, realizado em Barcelona, no Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, de 29.01 a 01.02.97. Em: www.utp.br/ArtesVisuais/.../Repensando_Flusser_e_as_imagens_técnicas.pdf (acedido em 10 de Fevereiro de 2010).

Machado, A e Prado, G. Emoçãoart.ficial2. Em :
http://www.itaucultural.org.br/emocaoartificial2/portugues/curador_fulltext.cfm
(acedido em 28 de Dezembro de 2009).

Pereira, Fernando J.(2003) "Arte e experimentação – a ideia de obsolescência frente ao presente tecnológico. Em: <http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/fpereira.htm>
(acedido em 20 de Novembro de 2009).

Tarkovsky, Andrei, fala sobre Solaris, Stanislaw Lem, Cannes e Fellini
<http://cinestesis.blogspot.com/2007/04/andrei-tarkovsky-fala-sobre-solaris.html>.
(acedido em 2 de Maio de 2010).

Imagens

1. *S / T* (1988), Pedro Pais Correia, pintura.
2. *Retrato-auto* (2008), Pedro Pais Correia, vídeo.
3. *Adieu* (1982), George Baselitz, pintura.
4. *Sulamith* (1983), Anselm Kiefer, pintura.
5. *Ever Is Over All* (1997), Pipilotti Rist, vídeo
6. *S/T* (2005), Laurent Grasso, vídeo.
7. *Barricada* (2008), Pedro Pais Correia, intervenção.
8. *Conflito* (2008), Pedro Pais Correia, instalação.
9. *Trincheira* (2008), Pedro Pais Correia, intervenção
10. *Sabotagem* (2008), Pedro Pais Correia, acção.
11. *Dinamismo* (2010), Pedro Pais Correia, instalação
12. *Aparelho* (2010), Pedro Pais Correia instalação/projecção.
13. *Primavera* (2010), Pedro Pais Correia Instalação/ Vídeo-Interactivo.
14. *Wireless* (2010), Pedro Pais Correia, vídeo-performance.
15. *A Fonte* (1917), Marcel Duchamp.
16. *L.H.O.O.Q.* [Elle a chaud au cul] (1919), Marcel Duchamp.

17. *Ginasta saltando sobre uma cadeira* (1883) Etienne-Jules Marey, fotografia.
18. *Chegada de um Comboio à Estação da Cidade* (1895), Irmãos Lumière, filme.
19. *Olympia* (1863), Edouard Manet, pintura.
20. *Dinamismo de um Cão com Trela* (1912), Giacomo Balla, pintura.
21. *Merda de Artista* (1961), Pietro Manzoni.
22. *Erased De Kooning* (1953), Robert Rauschenberg.
23. *Uma linha feita a andar* (1967), Richard Long.
24. *Spiral Jetty* (1970), Robert Smithson.
25. *The Way Things Go* (1987), Peter Fischli and David Weiss, frame.
26. *Great Deeds! Against the Dead* (1994), Jake and Dinos Chapman, escultura(277x244x152 cm).
27. *Nan one month after being battered* (1984), Nan Goldin, fotografia (101x76 cm).
28. *The Morgue (Homicide Stabbing)*(1992), Andres Serrano, fotografia (125.7 x 152.4 cm).
29. “Câmara escura”, Renascimento, 1544.
30. *Bad Boy* (1981), Eric Fischl óleo s/ tela (167,6x243,8 cm).
31. *Solo* (1988), Jörg Immendorf, óleo s/ tela (200 x 150cm).
32. *Shredder 1.0* (1998), Mark Napier. Net-art.
33. <http://www.mouchette.org/>. Net-art (captura de ecrã).
34. Videoplace (1985), Myron Kruger, Instalação Interactiva.
35. *A Sudden Gust of Wind* (after Hokusai) (1993), Jeff Wall, fotografia digital.
36. *History of art for airports* (1997), Vuc Cosic, net-art.
37. *Hybrds* (1998-1999), 0100101110101101.org. Net-art (captura de ecrã).
38. *Dinamismo de um automóvel* (1912), Luigi Russolo, óleo s/tela (106x140 cm).
39. *Bronx* (1985), Fabrizio Plessi, Instalação.
40. *404* (1997), Jodi, net-art.
41. *O que será que torna os interiores das nossa casas de hoje tão diferentes, tão sedutores?* (1956), Richard Hamilton, Colagem.
- 43-45. Art futura, <http://www.artfutura.org>, net-art.
46. *Máquinas históricas* (2006), Bill Vorn, instalação.
47. *Paparazzi Bots* (2009), Ken Rinaldo, instalação.
48. *Tecnology/Transformation: Wonder Woman* (1978). Dara Birbaum, vídeo.
49. *TV Magnet* (1963), Nam June Paik, instalação vídeo.

50. *TV-dé-coll//age* (1963), Wolf Vostell, instalação.
51. *Video Against Video* (1975), Douglas Davis, video.
52. *Perpetual Self Dis/Infecting Machine* (2001-2004), Eva and Franco Mattes.
53. *Spio* (2004-2005), Lucas Bambozzi, instalação robótica.
54. *The Influence Machine* (2000), Tony Oursler, multimédia.
55. *Centers* (1971), Vito Acconci, vídeo.
56. *Theme Song* (1973), Vito Acconci, vídeo.
57. *Turn-One* (1974), Vito Acconci, vídeo.
58. *What is beautiful* (2010), Orlan.
59. *Ear on arm* (2003), Stelarc.
60. *GFP Bunny* (2000), Eduardo Kac .
61. *The Legible City* (1988-1991), Jeffrey Shaw, instalação interactiva.
62. *Hallucination* (1991), Jim Campbell, instalação interactiva.
- 63-65. *Projecto Dinamismo de um cão com tela* (2010), sensores de movimento com altifalante incorporado, instalação.
66. 67. *Do It Yourself* (1962), Andy Warhol, lápis de cor s/ papel (63x 45 cm).
68. *Cut Piece* (1964), Yoko Ono, Aparelho, Performance.
- 69-72. *Aparelho* (2009), Pedro Pais Correia, instalação/Proiecção (fotos dos ensaios) .
- 73-76. *Primavera* (2009), Pedro Pais Correia, Frames do vídeo (testes) .
77. *Cartaz de Solaris* (1972) .
79. *Ventoinha de arrefecimento usada nos testes de "Primavera"*.
- 80-81. *Arduíno, ventoinha e Patch da interacção "Primavera" (testes)*.
82. *A Primavera* (1482), Sandro Botticelli têmpera sobre madeira (205 x 315 cm).
83. *A extracção da pedra da loucura (After Hieronymus Bosch)* (2007), Pedro Pais Correia, fotografia.
84. *Retrato-auto* (2008), Pedro Pais Correia, projecção no CENTA, vídeo.
- 85-86. *Frames de Wireless* (testes).
87. *Luvas de Boxe utilizadas nas filmagens de Wireless*.